

捜査再開! 謎を追いつけるアドベンチャー&ノベルゲーム専門誌

アドベンチャーゲームサイド

VOL.02

GAMESIDE

最先端を切り拓くクリエイターの原点
5pb./MAGES.

志倉千代丸インタビュー

ゲームでしか表現できない物語への挑戦
『ルートダブル』

中澤工インタビュー

システムサコム『ノベルウェア』の時代

鈴木幸一インタビュー

ディースリー・パブリッシャー

@SIMPLE
DLシリーズ+α

iGameBook

スマホでよみがえる
ゲームブックの魅力

シリーズ小論 35P

ファミコン探偵倶楽部

ファミコン 探偵倶楽部

▶ ちょうさ かいし
ちょうささいかい

© 1988 Nintendo

ファミコン探偵倶楽部 PART II

▶ ちょうさ かいし
ちょうささいかい

© 1989 Nintendo

BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～

© 1988, 1989, 1997 Nintendo

ファミコン探偵倶楽部 PART II

調査開始

調査再開

© 1989, 1998 Nintendo



【シリーズ小論】 ファミコン 探偵倶楽部

アドベンチャーゲームは、ゲームの中で物語を紡ぐ。その物語によって、感動の名作と語り継がれる作品がゲームの歴史において多々、誕生してきた。そんな中、ゲームで得た感動を「怖かった」と、口を揃えて語られる作品が、ファミコンにはある。『ファミコン探偵倶楽部』だ。『ファミ探』が登場したのは、今から25年以上前の1988年。当時はパソコンゲームにおいても国産アドベンチャーゲームの隆盛期。ハードの性能も画面の美麗さも、ファミコンを遙かに上回るパソコンから数々の名作が生まれていた。しかし、それらと対等に『ファミ探』はプレイヤーの心に深い衝撃を与えていたように見える。僕らが当時味わった、あの衝撃は何だったのだろうか？そして、当時の『ファミ探』を知らない世代が今、『ファミ探』に触れたとき、当時のプレイヤーと同じ感動、いや、恐怖を体験できるのだろうか？そこで今回は、世代も立場もゲームの趣向も異なる複数名が集い、『ファミ探』の魅力を振り返ってみたい。さあ、「調査開始」だ。 Text=編集部

参考資料=「Nintendo DREAM」vol.118, 119

©1988 Nintendo / TOSE ©1989 Nintendo
©1997 Nintendo ©1989-1998 Nintendo



恐怖の伝説が現代によみがえる…

ひどく頭痛がする……意識を取り戻したあなたは、見知らぬ男の腕の中にいた。聞けば崖から転落し、海岸で倒れているところを救助されたようだが、それまでの記憶は失われていた！ どうやらあなたは探偵で、明神村^{みょうじんむら}で調査の依頼を受けていたようだが……。

任天堂初の本格推理アドベンチャーゲームとして登場した記念すべきシリーズ第一作。従来の任天堂の『ふぁみこん昔話 新・鬼ヶ島』のようなコミカルな作風とは異なり、写実的なミステリー作品に。ハードな作風がプレイヤーに恐怖と好奇心を植え付けた。

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前編

FC ■ファミリーコンピュータ ディスクシステム
■任天堂 ■1988年4月27日 ■2600円
©1988 Nintendo / TOSE

【移植・復刻】

GBA ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編

■ゲームボーイアドバンス ■2004年8月10日 ■2000円

Wii ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(前後編)

■Wiiバーチャルコンソール ■2007年10月16日 ■600円(税込)

3DS ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(前後編)

■ニンテンドー3DSバーチャルコンソール
■2013年4月24日 ■500円(税込)







謎は深まり、恐怖の事件は続く……………

『前編』の緊迫のラストからおおよそ1ヵ月半。当時の広告では5月27日と前編の1ヵ月後を予定していた発売日から延期され、6月14日に発売されたのが完結編である『後編』だ。

当時のディスクシステム版は、『後編』を遊ぶには最後まで遊んだ『前編』のディスクカードでゲームを起動後、「ちょうささいかい」か「こうへんのはじめから」を選び、『後編』のディスクカードに交換する、という手順があった。



でんわを「とる」だけでなく使う機会も増えてくる。電話番号はメモしておこう

ファミ探と任天堂ハード① ディスクシステム

ファミコンの拡張機器として1986年2月21日に発売された。ファミコン本体に接続すると、当時のファミコン用カセットよりも大きなデータ容量のゲームが遊べることで注目を集めた。ディスクカード内には両面にデータの書き込みが可能な円盤状の磁気フィルムが入っており、データを記録できた。ディスクライター（P8参照）によってゲームを新作旧作とわず安価に書き換えられるサービスが好評を博した。



ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 後編

FC ■ファミリーコンピュータ ディスクシステム
■任天堂 ■1988年6月14日 ■2600円
©1988 Nintendo / TOSE

【移植・復刻】

GBA ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編

■ゲームボーイアドバンス ■2004年8月10日 ■2000円

Wii ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(前後編)

■Wiiバーチャルコンソール ■2007年10月16日 ■600円(税込)

3DS ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(前後編)

■ニンテンドー3DSバーチャルコンソール
■2013年4月24日 ■500円(税込)



幽霊を見た恐怖におののく村人たち……。古くから伝わる綾城家の呪いが現実のものに？



3Dマップでの探索シーン。道に迷わないように、地図を書きながら確実に進みたい





ファミコン探偵倶楽部 PART II

うしろに立つ少女



あなたのうしろに恐怖が立っている…

ある日、河川敷でひとりの少女の遺体が発見された。彼女の名前は小島洋子、丑美津高校1年生の女生徒で、何者かに殺されていた。この殺人事件を解き明かすべく、あなたは丑美津高校に調査へ乗り出すが、そこで「うしろに立つ少女」という幽霊の噂を知る……。

『ファミコン探偵倶楽部』シリーズ第2弾として発売された本作は、前作『消えた後継者』の2年前にあたる過去の物語。主人公と空木探偵、そして橘あゆみとの出会いが描かれる。舞台を学校へと移した本作は、前作とは異なる身近な恐怖を体感させてくれる。

ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女 前編

■ファミリーコンピュータ ディスクシステム
■任天堂 ■1989年5月23日 ■2600円
©1989 Nintendo

【移植・復刻】

ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女 前後編

■ゲームボーイアドバンス ■2004年8月10日 ■2000円

ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女(前後編)

■Wiiバーチャルコンソール ■2009年12月22日 ■500円(税込)

ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女(前後編)

■ニンテンドー3DSバーチャルコンソール
■2013年5月1日 ■500円(税込)

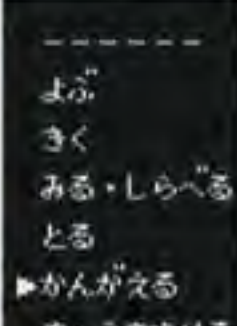


前作の「おもいだす」に対して、本作はとにかく「かんがえる」。聞き込みにしても推理にしても、冷静な判断はより円滑な捜査へと導いてくれる

主人公と空木探偵との運命の出会い。探偵助手となった彼は恐怖の事件に遭遇する……



はたしてただの じこしなのだろうか・・・ したいをしらべれば はっきりするだろう。



シリーズメインヒロイン、あゆみちゃんはこのとき15才。年頃の高校生らしく感情豊かで、ヒロインとしての存在感をより高めていく





待望の『後編』。こちらも当時の広告では『前編』から約1ヵ月後の6月21日に発売を告知されていたが、少し延期されて6月30日の発売に。日数的には『消えた後継者 後編』ほど待たされはしなかったが、前作以上に衝撃的な次回予告もあって、プレイヤーの期待感も強かったのではないだろうか。

『後編』は「うしろの少女」の噂話が次第に学校を不安の闇に包んでいく……。舞台が学校とあって前作より登場人物の年齢層が下がっているのが印象的。大人の登場人物も学校関係者が多く、捜査のかたわら学園アドベンチャー的な空気も味わえる。ホラーテイストの強い作品ではあるものの、若く気楽な学校生徒たちの存在が、緊張感を和らげてくれる。

恐怖、直撃。

ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女 後編

FC ■ファミリーコンピュータ ディスクシステム
■任天堂 ■1989年6月30日 ■2600円
©1989 Nintendo

【移植・復刻】

GBA ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女 前後編

■ゲームボーイアドバンス ■2004年8月10日 ■2000円

Wii ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女(前後編)

■Wiiバーチャルコンソール ■2009年12月22日 ■500円(税込)

3DS ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女(前後編)

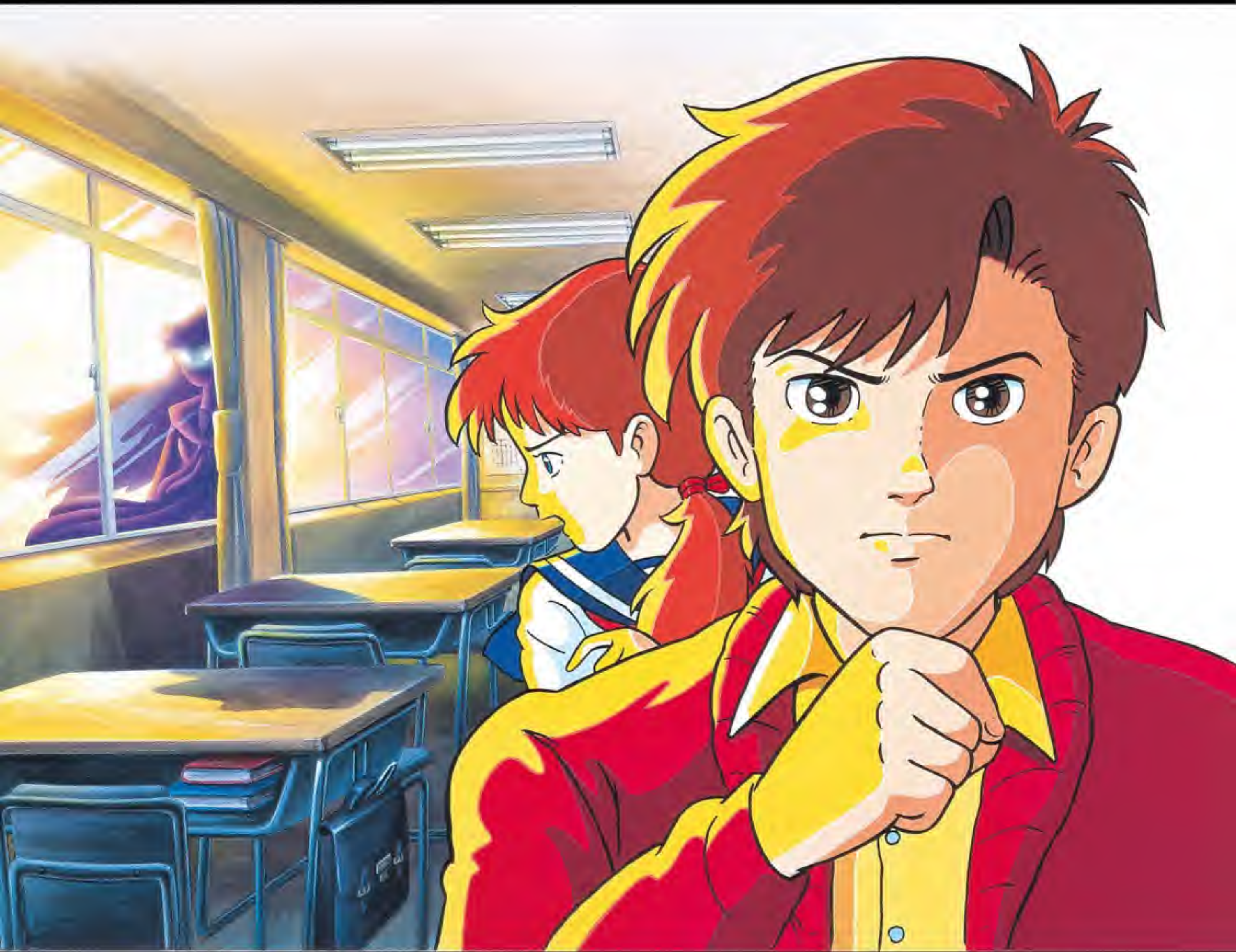
■ニンテンドー3DSバーチャルコンソール
■2013年5月1日 ■500円(税込)

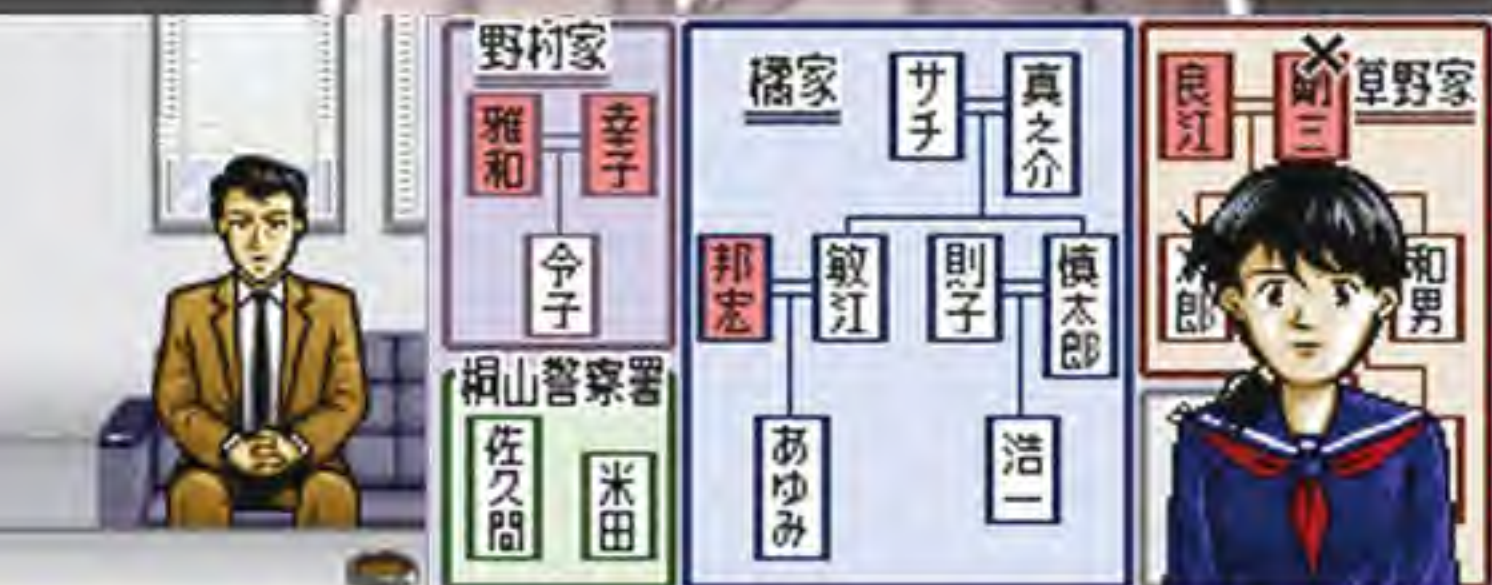
ファミ探と任天堂ハード② ディスクライター

玩具屋などに設置されたゲーム書き換え機。ディスクカードを持参して注文すると、ディスクカードを別のゲームに書き換えてもらうことができた。料金は500円と安価で、タイトルによっては1枚のディスクカードの両面(A面・B面)に別々のゲームを書き込むこともできた。のちにディスクライターは店頭から姿を消すも、書き換えサービスは任天堂にディスクカードを送ることで2003年9月30日まで継続された。



『後編』では捜査範囲も広がり、繁華街なども登場する。少年探偵は夜のバーへと足を踏み入れ……今こそ大人の階段を駆けのぼれ!





BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～

©1988, 1989, 1997 Nintendo

雪の夜の密室殺人。 それが、連続殺人事件の幕開けだった…

病氣療養中の母に会いに、実家のある尾地谷村へ帰省していた橋あゆみは、ある朝、母が警察に連行されたことを知る。村で起きた殺人事件の参考人として呼ばれた母だが、雪の降り積もった現場からは、遺体発見者である母以外の足跡が見つからなかった。このままでは母が犯人にされてしまう。母の無実を証明すべく、あゆみは単身調査を開始する。

『ファミ探』シリーズ第3弾は橋あゆみが主人公。BSアナログ放送で実施されたスーパーファミコン衛星データ放送サービス「スーパーファミコンアワー」で衛星データ放送と連動した「番組」として登場した本作は、放送中の1時間だけゲームを受信

BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～

SFC

- スーパーファミコン セント・ギガ衛星データ放送
- 任天堂
- 前編:1997年2月9日～2月15日
- 中編:1997年2月16日～2月22日
- 後編:1997年2月23日～3月1日
- ※現在はサービスを終了しておりプレイできません。
- ©1997 Nintendo

してプレイできた非常に特殊な作品。あゆみ役のみなぐちゆうこははじめ豪華声優陣によるフルボイスと、歴代楽曲のアレンジBGMが、ゲーム内の経過時間と連動して音声配信された。

ファミ探と任天堂ハード③ サテラビュー

1995年にサービスを開始したスーパーファミコンの拡張機器。BSアンテナとBSアナログチューナーを利用することで、衛星放送から音声番組や専用ゲームを受信して楽しむことができた(有線でのBS放送には非対応)。パーソナリティの解説が音声で聞ける番組や、音声連動ゲームもあり、当時としては活気的なサービスだった。2000年6月30日を最後にサービスを終了。当時はインターネットもゲームを快適に送受信できるほど発達しておらず、ゲーム配信方法としては非常に斬新な試みだった。



上は受信用ソフト『BS-X ～それは名前を盗まれた街の物語～』





①放送時間に備えてゲームを起動。ちなみに途中から参加した場合、その時間に定めたシーンまで待機後にゲームが開始される

誌上追体験 『雪に消えた過去』 ゲームの流れ



②冒頭の約5分間は、『前編』『中編』『後編』共通してチュートリアルが入る。コマンドの練習のほか、中編以降なら捜査状況の再確認もできる



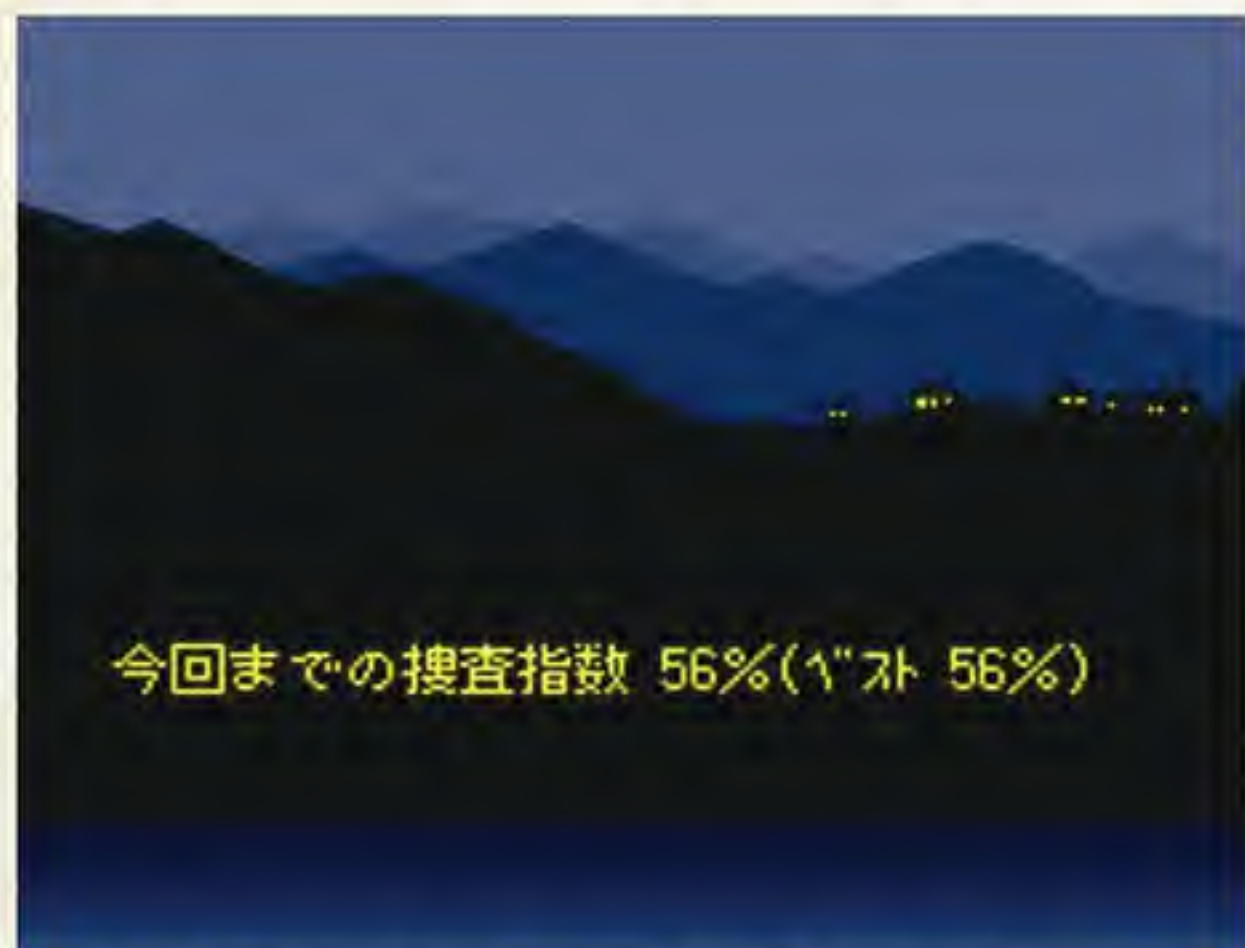
③本編開始、左上のタイマーはチュートリアルに引き続き時を刻む。プレイ時間は『前編』『中編』『後編』それぞれ1時間以内！



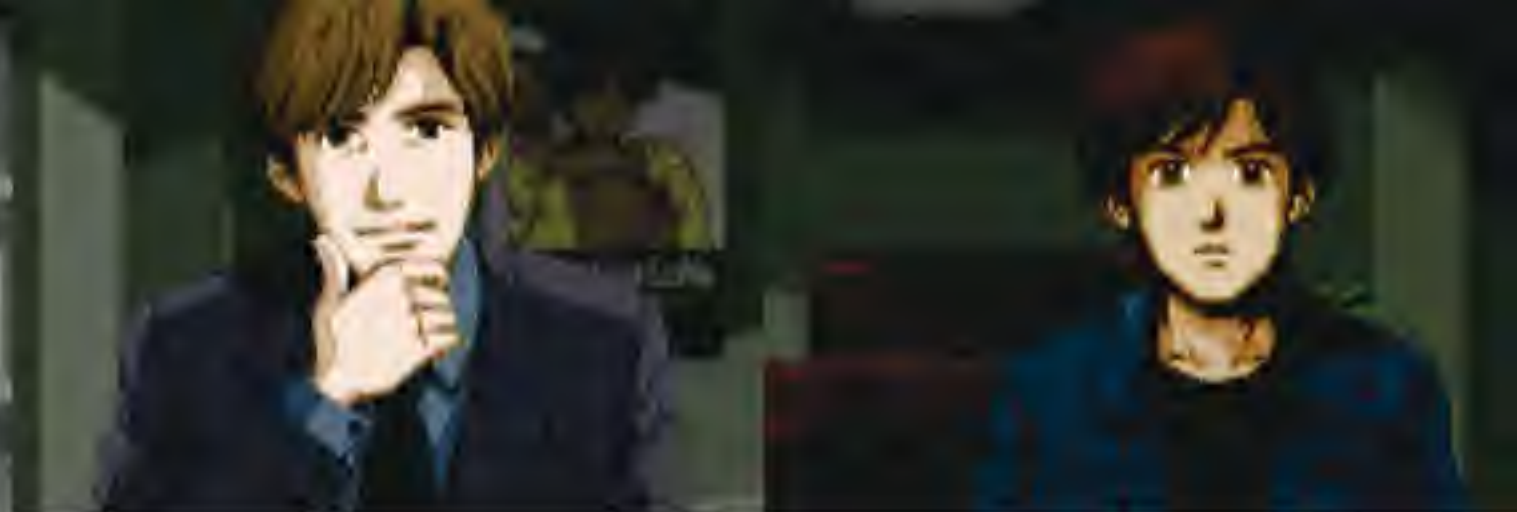
④画面内のカーソルを動かし、聞き込みや調査を繰り返す。回数を重ねたり、順序を変えるなどして、新しい情報を次々と入手しよう



⑤既定の時間が経過すると、イベントが発生し新展開へ。ぼやぼやしてると、多くの謎を残したまま勝手に事件解決へ！



⑥最後に、捜査状況に応じた「捜査指数」が発表される。『前編』から『後編』にかけてポイントは持ち越され、全国ランキングに投稿できた



ファミコン探偵倶楽部 PART II



うしろに立つ少女

『うしろに立つ少女』のリメイク作。ニンテンドウパワー書き換え用ソフトとして登場した。ストーリーは原作に沿った（一部加筆修正された）ものだが、目を見張るのが映像と音響の強化。人物は表情のパターンが増えて感情表現が豊かになり、原作では姿の見えなかった脇役に至るまで絵が用意された。3Dレンダリングを元に描かれた美しい背景は細部もアニメーションする。音響面では臨場感ある新規効果音と、原作の楽曲をてがけた^{やまとたけし}山本健誌氏によるアレンジと新曲が用意された。捜査の要点を振り返る「あらすじ」機能や、重要コマンドの色分け表示など、遊びやすさも向上した。

恐怖、再び...

ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女(スーパーファミコン版)

■スーパーファミコン ニンテンドウパワー ■任天堂
■1998年4月1日 ■3000円→2100円
©1989-1998 Nintendo

【移植・復刻】

Wii ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女 (スーパーファミコン版)

■Wiiバーチャルコンソール ■2008年4月30日 ■800円(税込)

Wii U ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女 (スーパーファミコン版)

■Wii Uバーチャルコンソール ■2013年7月31日 ■800円(税込)

ファミ探と任天堂ハード④ ニンテンドウパワー

1997年9月30日から開始された、コンビニ「ローソン」と任天堂による、スーパーファミコン用書き換えサービス（後にゲームボーイ用も開始）。ローソンに設置された端末「ロッピー」に、別売の「SFメモリカセット」を購入して挿し、ゲームデータを購入する。カセットには容量が許す限り複数タイトルを保存できた。旧作から書き換え専用の新作までさまざまなゲームが登場した。店頭での書き換えは2002年8月31日に終了するも、2007年2月28日まで任天堂にカセットを送付するかたちでサービスは継続された。







一度クリアしただけでは
味わい尽くせない!?

『うしろに立つ少女』 (スーパーファミコン版) の楽しみ方

スーパーファミコンでリメイクされた『うしろに立つ少女』は、ディスクシステム版から、いろいろと追加されている要素がある。それを楽しむヒントをここに紹介しよう。 Text=編集部

★テレビのニュースの内容



ゲーム終盤、テレビを見る場面で、捜査を進めずにしばらくテレビを付けたままにしてみよう。するとニュース番組の続きが流れ、そこであるニュースが音声で読み上げられるのだが……音のボリュームを上げて、じっくり耳を傾けてみよう。

★探偵度を磨け!



エンディングの最後に、ゲーム内での行動をもとにした、プレイヤーの性格診断が行われる。基本的には1本道のシナリオだが、クリアに至るまでの捜査手順や、お遊び的な行動まで、すべてお見通し! 探偵としての確かな行動を心がけたい。

★あゆみちゃんとの相性は?



性格診断に続いて始まる、あゆみちゃんとの相性チェック、もとい「ラブテスター」? クリアまでの行動をもとに、あゆみちゃんとの相性を測ってくれる。クリア後の意外なサプライズは『メトロイド』や『光神話 パルテナの鏡』の頃からおなじみ?

★謎の声が聞こえたか?



校門、美術室、鏡の前……人気のない校舎にいるとき、誰かの声が聞こえた気が……。注意深くプレイしないとまず気付かない。……丑美津高校に伝わる「うしろの少女」の噂話、その正体にあなたなら近づけるかもしれない……。

★リアクションを突き詰めろ



思わず気の抜けてしまうジョークも多い『ファミ探』シリーズだが、本作でも旧作に加えてテキストや会話がいろいろと追加されている。捜査の息抜きに、時には手当たり次第にコマンドを試してみよう。捜査を急ぐと会えない人も……?

★ゲームオーバーを体験したか?



これは非常にレアケースだが、ゲームオーバーも存在する。普通にプレイしていたらまず発生しないのだが、度を過ぎた捜査で、婦警さんやあゆみちゃんにちょっかいを繰り返していると……えっちなことはいけません!



なつかしのNINTENDO POWER遊び方シート

●SHVC-BTCJ●ファミコンタンディクラブ2

NINTENDO POWER 遊び方シート

絶対見逃せない期待の新作系

009



T4902370507805

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

ファミコン探偵倶楽部 PART II



うしろに立つ少女

ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女

任天堂 ●書き換え価格：3000円

ディスクシステムソフトとして人気の高かった、あの名作ファミコン探偵倶楽部のリメイク版。大幅にパワーアップされたグラフィックとサウンドが、新たな恐怖と感動を呼び起こすことまちがいない！

Fブロック6 F F F F F F F F
Bブロック4 B B B B B B B B

ゲームの説明

画面に表示されたコマンドを選択して謎を解く、コマンド選択式アドベンチャーゲームです。状況に合わせてコマンドを的確に選択して、事件を解決していきます。

【調査開始と再開】

タイトル画面には、調査開始と調査再開の項目があります。ゲームを初めからプレイするときは調査開始、セーブデータでプレイするときには調査再開を選択します。



【ゲーム画面】

ゲーム画面では十字ボタンを使って目的のコマンドにカーソルを合わせて、Aボタンで決定。見る・調べる、取る、開けるなどのコマンドは、指カーソルを使って、任意に目標物を指定することができます。



【メモ画面】

ゲーム中、コマンドカーソルが光っているときにスタートボタンを押すと、調査メモが見られます。情報が多い場合、画面のL・Rボタン横の矢印が黄色く点滅しますので、改ページしてください。



【調査の中断】

コマンドの「調査をやめる」を選択すると、ファイル選択画面になりセーブが可能になります。セーブデータは2つまで保存することができます。



【あらすじ画面】

セーブしたデータをロードすると、これまでのあらすじを見ることができます。見るか、見ないかはプレイヤーが自由に選択することが可能です。



画面の見方

グラフィックウインドウ

現在いる場所と、目の前にいる人物などを表示します。

メッセージウインドウ

コマンドを実行した結果を、会話などのかたちでここに表示します。



コマンドウインドウ

ここに実行可能なコマンドが表示されます。会話の途中で追加されたコマンドは黄色で表示されます。

主な登場人物

主人公(15歳)

あなたが操作する少年探偵。離ればなれになった両親を探している時に空木と出会い、探偵事務所で働くようになる。



橋あゆみ(15歳)

丑美津高校1年生。被害者、小島洋子の親友であり、主人公の捜査の手助けをしてくれる。



空木俊介(36歳)

空木探偵事務所のボスで、警察からも信頼されている敏腕探偵。主人公の良きアドバイザーでもある。



駒田哲治(59歳)

丑美津高校の美術教師。学校の古い話などこわい。



田嶋敏夫(58歳)

丑美津高校の用務員。旧校舎の裏を修理したのが、元・左官屋の故である。どう話しか...



小島洋子(16歳)

丑美津高校1年生。河原で死体として発見される。今回の事件の発端となっている。



日比野達也(31歳)

丑美津高校の英語教師であり、被害者・小島洋子の担任。彼女の死に、強いショックを受けている。



主なコマンド

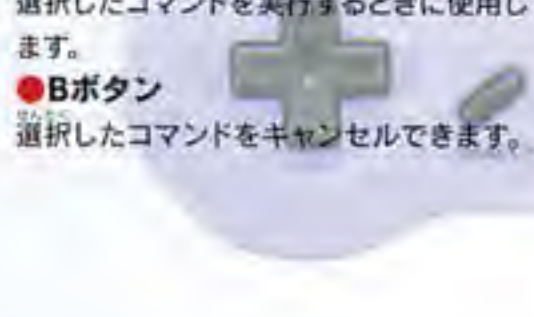
- 場所移動 場所を移動するコマンド。動き込みによって、移動可能な場所が増えていきます。
- 呼び 話を聞きたい相手がいるときには、このコマンドで呼びかけます。
- 聞く 相手の話を聞くコマンドです。事件の情報を聞き出す非常に大切なコマンドです。
- 見る・調べる 相手の表情を見たり、その周にあるものを調べるコマンドです。
- 取る 電話を取ったり、その場にあるものを取るときに使用します。

- 見せる 持ち物を相手に見せるコマンドです。見せることで得られる情報もあります。
- 開ける 開まっている扉などを開けるコマンドです。何かを開けたいときに使用します。
- 考える 調査に行き詰まったときに使うと、何か大事なことに気づくこともあります。
- 推理する 空木探偵事務所でのみ使用可能なコマンドで、これまでの調査結果をまとめます。
- 調査をやめる ゲームを中断して、そのデータを保存するときに使用します。

コントローラの操作

コマンド入力

- 十字ボタン コマンドを選択するときに使用します。
- Aボタン 選択したコマンドを実行するときに使用します。
- Bボタン 選択したコマンドをキャンセルできます。



メモ画面の操作

- スタートボタン メモ画面を見るときに使用します。
- Bまたはスタートボタン メモ画面からゲーム画面に戻るときに使用します。
- Rボタン メモのページを進めるときに使用します。
- Lボタン メモのページを戻すときに使用します。

このゲームについてのお問い合わせ先：任天堂株式会社 本社075-541-6113 東京サービスセンター03-3254-1647 大阪支店06-376-5970 名古屋営業所052-571-2506 岡山営業所086-252-2038 札幌営業所011-612-6930 ©1989,1998 Nintendo



主人公は探偵、あるいは少年であり、重要人物、もしくはプレイヤーでもある

Text=卯月 鮎(フリーライター)

Profile●ゲームコラムニスト、書評家。「ダ・ヴィンチ」「SFマガジン」で書評を連載。週刊誌や専門誌、ウェブなどでゲーム記事を手掛ける。著書に「はじめてのファミコン」。

そのコマンドのひとつひとつが 迷宮の奥へとプレイヤーを誘う

ディスクシステムで登場した『消えた後継者』からはもう25年、『うしろに立つ少女』からも24年がたつ。この間、どれだけの出来事が起こっただろう。嬉しいニュースもあれば、いろいろなショックや事件もあった。忘れたくない記憶も徐々に色あせ、灰色のほこりがこびりつく中、なぜか『ファミコン探偵倶楽部』の思い出は色鮮やかなままだ。今でも『ファミ探』と聞くと、心の奥にぽつと明かりが点いたような高揚感がよみがえる。どうしてなのか。それは、きつと私たちがあの時、大いに迷ったからではないか。

私は時々こんな例え方をする。コマンド選択式アドベンチャーゲーム(以下、AVG)の楽しさは、巨大迷路に似ている。巨大迷路とは、『ファミ探』が発売された80年代後半に一大ブームとなった、その身を迷宮に投じるアトラクション。最近はいびる波にも乗って、再び壁越しのくぐもった歓声が遊園地内に響いているという。挑戦者は誰だって「あつという間にクリアしてやる!」と入り口で意気込む。だが、もしその願いが叶い、アリアドネの赤い麻糸が見えてしまったら興醒めだ。いくらスマホ全盛時代とはいえ、現代のアリアドネの麻糸、グーグルマップで巨大迷路の道順を検索するデジタルネイティブはいないだろう。迷路はゴールすることよりも、文字どおり迷うことに意味がある。忌々しいはずの袋小

路や行き止まりが、真実の道の価値を高めてくれる。なんとも皮肉めいているが……。

これはAVGにも通じる。名作と呼ばれるタイトルは、詰まって堂々巡りに陥ってもゲーム内世界から醒めることなく、ずっと迷っていられる。その時間は決して無駄にはならず、ゲーム体験が熟成していく過程となる。もしコマンド選択式AVGに「ひたすら当たりのコマンドを探すだけ」というイメージがあるなら、それは『ファミ探』をはじめとする名作と出会っていないからだろう。

表面と埋もれた真実を行き来する それはさながら地下迷宮か

実は、『ファミ探』はコマンド選択というシステム的な「疑似迷路」だけで構築されているわけではない。描かれる物事や人物にはそれぞれ表と裏の顔が用意され、プレイヤーはストーリーを通じてその両面を行き来する。仮にコマンド選択をXY軸の平面と考えるなら、ストーリーはZ軸か。潜って登って進んでいく。まさに立体的な地下迷宮がディスクカードの中に広がっている。

たとえば、『消えた後継者』の舞台である明神村は一見するとのんびりした田舎。だが、そこにはいまだ土葬の風習が残り、戦国時代の領主であった綾城家にまつわる呪われた伝説が息づく。「当主が無念の死を遂げると、墓の中からよみがって恨みに思う人間を殺す」。土の下からなお生者を脅かす。主人公は、この言い伝えの影響が及ばない部外者の探偵であり、もうひとつ重要な「記憶



コマンド選択式アドベンチャーゲームには3D迷路がつきもの!? 「迷宮入り」ともかかっている?



旧校舎の壁。どうして1カ所だけ色が違うのか、気になって仕方がないが……

を失った謎の少年」という役割も担う……。

『うしろに立つ少女』は、さらにその二面性、二重構造が色濃く感じられる。「ひとりで廊下を歩いていると、うしろから誰かの呼ぶ声がする。振り返ると誰もいない」。そんな怪談がある私立丑美津高校で、ひとりの女子高生が犠牲となった。真相を追うのは空木探偵事務所の助手である主人公だが、少年の側面も生きてくる。校舎の前にいる生徒を呼び止めて聞き込みし、美術室にも顔を出す。もし、大人の探偵だったら、学校周辺をこれはどうろついては不審がられるだろう。また、舞台となる学校、そのものの明と暗もホラー／ミステリー、双方の文脈で機能している。昼間は生徒たちがはしゃぐ賑やかな場所、だが夜には静まりかえり誰の目も届かない無人の空間と化す。教壇に立っている人間だって、絶対的な存在というわけではない。そもそも何十年前前は教壇を見上げる側だった。細かく挙げればきりがなし。新校舎と旧校舎の対比、15年前の失踪事件と怪談のかかわり、後ろと正面の意味……。

コインの裏表か、それとも光と闇か。こうしたいくつものペアが合わせ鏡のように並び、足を踏み入れたプレイヤーを奥深くまで誘い込んでいく。

そつと語り継いでいきたい名作
その閉じた箱は秘密の輝きを宿す

思えば、『ファミ探』の存在そのものにも相反する二つの要素が重なり合っている。明朗快活で健全な子どもの

遊びというイメージを持つ「ファミコン」の名を冠しながら、当時は珍しかったホラーのテイストを前面に打ち出し、免疫のない少年少女を大いに震え上がらせた。かくいう私も、『うしろに立つ少女』はしばらくの間遊ぶのをためらっていた。「怖過ぎて、ひとりで校舎を歩けない」という、同級生がボソッと漏らした感想を耳にしてしまつては……。そしてようやくパンドラの箱を開けた私は、案の定あのシーンで三日三晩はうなされることに（大袈裟）。

だから、『ファミ探』の記憶は『スーパーマリオ』や『ドラゴンクエスト』の思い出置き場とはちよつと違うところに収納されている。それは、幼い頃、好奇心に駆られて覗いた大國魂神社の見世物小屋の、もしくは押し入れに毛布を張り巡らせて作った秘密基地のあの感触とオーバーラップする。後ろめたいとまではいかないが、ひそひそ声でそつと教えたくなる。閉ざされた世界だ。ニユートリノが光より速いという実験結果は撤回されてしまった。タイムマシンはしばらく来ない。とはいえ、バーチャルコンソールで明神村の綾城家にも、丑美津高校にも調査に行ける。あゆみちゃんにも会える。地元へ帰ったところで、あのこつそりと身を潜めた遊び場が残っているという大人は少ないだろう。いやいや、ノスタルジの調味料なんていらなくないのかもしれない。プレイすればわかる。四半世紀たっても『ファミ探』は全く古びていなかった。大人になっても、迷える場所があるというのは貴重だ。



お茶の間を席卷したファミコンで「その後」を見据えた『ファミコン探偵倶楽部』

Text=箭本進一(フリーライター)

Profile●フリーライター。ファミコンと8ビットパソコン、テキスト入力式アドベンチャーとコマンド選択式アドベンチャーの黄金期直撃世代。近著に「超ファミコン」(共著)、「放課後、ゲームセンターで」(著)。

ライバルであったファミコンとパソコン

『ファミコン探偵倶楽部』は「広い層の人々に訴えかける作品を作る」という任天堂らしい姿勢が表れた作品です。また、当時のファミコンとパソコンの立ち位置を知ろうえでも興味深い存在でもあります。

本作が発売されたのは1988年。ファミコン発売から5年後であり、いわゆるファミコンブームの真ただ中です。この時、ファミコンとパソコンは、お互いにコンピュータゲームを遊べるハードである、という意味のライバル関係にありました。

両者の方向性を(乱暴ながら)ひと言で表すと、「幅広い層の人々に向けたゲームが出るファミコン」、「先鋭的でマニアックなゲームが遊べるパソコン」といったところでしょうか。1万4800円のゲーム専用機と数万(数十万円するコンピュータですから、方向性の違い(優劣ではありません)があるのは当然のことです。

しかし、ファミコンブームが拡大する中、パソコン側もファミコンを強く意識するようになりました。マニアックな作風で知られるクリスタルソフトや日本ファルコムから、家庭用ゲーム機ライクなRPGである『クリムゾン』(1987年)や『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』(1989年)がリリースされているのが何よりの傍証でしょう。

当時のパソコンAVGに視点を転じると、RPGほど

の家庭用ゲーム機への歩み寄りは見られないようです。何より特徴的なのが、ファンタジーやSFを題材とした作品が多く見られるという点。

近未来のネオコウベでひそかに人間と入れ替わるロボットを追う『スナッチャー』(1988年)。新聞記者が邪神復活の陰謀に巻き込まれる『アンジェラス』(1988年)。恒星間宇宙船でメインコンピュータが暴走する『サイオブレード』(1988年)。生体兵器の少女が謎の軍事組織と戦う『第4のユニット』シリーズ(1987年)。密室と化した宇宙船で地球外生命体に遭遇する『ジーザス』(1987年)。スペースコロニーを取材する記者の物語『38万キロの虚空』(1989年)。江戸で忍者や妖術使いが入り乱れてバトルする『秘録首斬り館』(1989年)。退廃する世代間宇宙船『ダイダロス』で少女クリスが世界の謎を見る『アルファ』(1986年)など、枚挙にいとまがありません。

先鋭的かつマニアックなものが好まれるパソコンゲーム市場の特徴が如実に表れた、パソコンならではの風土が築かれていたと言っても良いでしょう。

同じパソコンゲームでも、RPGとAVGでファミコンを意識する度合いが異なっていた理由としては、当時のAVGで流行した映画的な演出やアニメーションなどは大容量のパソコンが得意とするものであり、これらを追求することでファミコンとの差別化が十分行えたからではないかと思われます。

そんな中、『ファミコン探偵倶楽部』は異彩を放って



『スナッチャー』
©Konami Digital Entertainment

『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前編』
©1988 Nintendo / TOSE



います。現代劇であり、不気味な伝説が残る土地で連続殺人が起こるオカルト色はあるものの、殺人のトリック自体にはSFやファンタジー要素がありません。物語を進めていくことで、過去と現在にわたる入り組んだ人間関係が解き明かされ、登場人物たちの動機が、後悔や恨み、愛情や懺悔といった人間らしいものであったことがわかっていきます。キクがある人物の過去を知りながらそばに置いていた理由や、とある人物が名前を選ぶ辺りの心境など、人生経験を積んでからのほうがより味わい深く読める物語であり、少々乱暴に例えるなら、横溝正史的かつ、TVの2時間ドラマを意識した内容であると言っても過言ではないでしょう。

当時大ブームとなっていたファミコンで、TVドラマ的な内容のAVGが出るというのは象徴的な出来事でしょう。ファミコンによるお茶の間の占領は完了し、その後のために、より幅広い年齢層にアピールするコンテンツの供給をスタートさせる必要があった、とも取れます。お茶の間の絶対君主であったTVに成り代わるパワーがあったのがファミコンだったのです。

『スナッチャー』と『ファミコン探偵倶楽部』

ところで『スナッチャー』と『ファミコン探偵倶楽部』には興味深い共通点があります。推理ものであり、突飛な事件は起こるもののトリックにオカルト的な要素はなく、主人公の失われた過去にまつわる物語であり、人間

らしい感情の動きと、新たな出発をする強さへの賛歌があり、どちらもティーン層のプレイヤーが多い環境において大人の観賞も視野に入れた物語を提供しているという点です。

当時のAVGは「謎解きゲーム」から「インタラクティブ性のある読み物」へ移行する過程にありました。お茶の間の新たな覇者であり、幅広い層へアピールする時期が来たファミコンと、先鋭化が尊ばれるパソコンという対照的な環境であるにもかかわらず、どちらの作品も、謎解きゲームにとどまらず、読みものとしての深みを人間ドラマと人間の感情を描くことに求めていることが共通しているのは面白いところです（記憶喪失に関しては、優れた物語作りが行われているがゆえの共通点です。新たな環境へプレイヤーを誘うのであれば、ある種の「新参者」である都合がいいし、そこにドラマ性を持たせるとなると記憶喪失や失われた過去を絡めると収まりが良い）。

確実に言えるのは、ファミコンとパソコンどちらの環境にも、その時のユーザーや流行だけでなく、「その後」を見据えた優れた作り手がいたということです。現在ティーンのユーザーも時がたてば成長しますし、好みも変わっていきます。そこにティーン向けのものしか存在しなければ、ユーザーはゲームを「卒業」してしまうでしょう。二つの作品の共通点は、ゲームの「その後」を考えたゆえのものである、と捉えてならないのです。



幼き心に刻み込まれた、 アドベンチャーゲームの金字塔

Text=柴原みちる(STUDIO-M)

Profile ●創業20年になる制作会社STUDIO-Mの代表。仕事はゲーム開発の企画・シナリオ制作や、攻略本・ファンブックの編集制作など多岐にわたる。近年は女性向け&乙女ゲーム制作が多め。

パソコンゲームからファミコンへ
思い出はAVGの歴史とともに

ちまたでファミコンがもてはやされている頃、私は兄弟もいないのにMSXでゲームをプレイしているという、少し異質な女の子だった。

だが、1986年にツインファミコンが発売され、それによって遅ればせながらのファミコン人生がスタート。程なくして、私の目の前に、この『ファミコン探偵倶楽部』シリーズが現れたのである。

それまでパソコンで『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』などの堀井ミステリー三部作や、『探偵神宮寺三郎』シリーズなど、ミステリー系のAVGを片っ端からプレイしてきた身としては、当然これを見逃せるはずもなく、早速、購入。ディスクシステムの「ガチャリ」という音とともに事件は始まった。

今までパソコンゲームでの、いわゆるキーボードで動詞や名詞を入力してゲームを進めることに慣れていた私は、「きく」「しらべる」といった、いずれかの中からカーソルで選べばいいファミコンで主流になった選択方式に、かすかな物足りなさを感じていた。

パソコンゲームをしないファミコン世代にとっては当たり前で、今のスマホ世代にとっても、より簡単な操作が求められていることだろう。しかし、私たちのようにAVGをパソコンからプレイしてきている世代にとっては、苦勞してエンディングを迎えることに価値があり、

そのエンディングが素晴らしいければ素晴らしいほど、それまでのすべてのことが報われていた。……などと書いたところで、若い世代の方々に共感してもらえないはずもなく、そんな考えさえ開始数分後には忘れていた。すぐに物語の世界へと引き込まれていったからである。

まず最初に遭遇するのは、いきなり自分の記憶が失われているという異様さ。今となつては記憶喪失の主人公など珍しくはないが、当時の推理ものゲームとしては、なかなか衝撃的で、ミステリーAVGが好きな人なら、この時点でかなりワクワクしたことだろう。さらに、つながっていた怪談話は、ピコピコと単純とも言えるBGMが、その不気味さをかえって際立たせていた。

ラストシーンもタイトルから推測しやすい部分はあったものの、『ポートピア連続殺人事件』で言うところの、「お兄ちゃん」「ふみえ！」にも匹敵するかのよう、綺麗なまとまり、それは30年ほどたった今でも、ハッキリと記憶に残っている。

昔のAVGは、今と比べてグラフィックやシステムなど、どうしても劣っているように感じる部分があった。だが、それらをシナリオが支え、それぞれが見事に調和し、素晴らしいひとつの作品になる……というのは、時代を超えて変わらない部分かもしれない。

なお、蛇足ながら続編となる『うしろに立つ少女』も相応に面白かったのだが、ソフトがなかなか入手できず、しかも書き換えできるショップも近くなかったため、そのことのほうが鮮明に記憶に残ってしまった（笑）。



少年と青年のあいだで揺れる、 若き探偵の肖像

Text= 巽 吟子(フリーライター)

Profile ●アドベンチャーゲームといえば、任天堂アクションアドベンチャーを真つ先に挙げる兼業ライター。『ゼルダの伝説』関連書籍にこっそり執筆参加。好きなミステリ作家は殊能將之。

少年少女のための少年探偵と マスターピースとしての高校生探偵

結論を先に言おう。高校生世代の探偵が活躍する少年少女向け作品の嚆矢となったのは『ファミコン探偵倶楽部』である。高校生探偵が華々しく活躍する作品が多く輩出されるのは、80年代後半からの新本格ミステリブームを経て、90年代に少年漫画『金田一少年の事件簿』『名探偵コナン』が登場して以降のことなのだ。

19世紀に世界初(諸説あり)の探偵小説「モルグ街の殺人」が発表されて以来、今日まであらゆるメディアで幾多の探偵が生み出されてきた。10代の少年少女が活躍する「少年探偵もの」もそのひとつ。江戸川乱歩の諸作品を挙げるまでもなく、昔も今も児童書ではさまざまな少年探偵たちが活躍を続けている。80年代には少年探偵のテレビドラマも人気を博した。

児童書では少年探偵の年齢は高くても中学生止まりであつたが、少女向け小説レベルは鮮やかにそれを乗り越える。10代女子の早熟加減を明示するかのように、80年代頃からの少女向け小説には高校生の少女探偵が活躍する作品が散見される。少女漫画においても82年初掲載の「パズルゲーム☆はいすくーる」は少年誌の推理漫画を10年以上先取りしている。

そして87年に新本格ミステリブームの火付け役となつた「十角館の殺人」が発刊。そこから一呼吸おいて90年代には週刊少年漫画誌で相次いで本格的な推理漫画の波

が到来。その一呼吸の間に『ファミ探』が発売された。まだ世の中には(少女小説・漫画を除き)少年少女全般に向けた高校生世代の探偵が存在していなかった時代である。

そもそもは任天堂上層部からの指示で主人公を少年探偵としたらしいが、高校生くらいの年頃と肉付けして世に生み出したのは開発者の明確な意志である。当時のファミコン全般のメインターゲットだったはずの義務教育課程中である少年少女にとって、高校生世代は「大人」に近い人間であり、あこがれであり未知であつた。少年探偵としての造形を用いながらも義務教育を卒業した人物を主人公に据えたことにより、プレイヤーである少年少女は歳の近い探偵に共感を覚えつつも、キャラクターの視点を借り少しだけ背伸びをして未知の大人の世界を垣間見ることができたのだ。それだけではない。ただ単純に「少年少女に受け入れやすい年頃の若者」として高校生世代の少年探偵を起用したのではなく、特に『うしろに立つ少女』で顕著に見て取れる、少年少女の繊細な心の揺らぎを見事に表現したことに『ファミ探』の先進性と独自性がある。

先に述べたように高校生世代の少年探偵を主人公にした作品は『ファミ探』以前にも多く存在する。しかし、後に漫画や小説、映像作品となつて花開く数多くの「高校生探偵」たちの80年代のマスターピースであり、大きな礎となつたのは間違いない。だからこそ21世紀の今でも語り継がれる作品であるのだ。



登場人物への共感が 恐怖の共有を引き起こす 『うしろに立つ少女』

Text=山本悠作(編集部)

Profile ●本誌編集長。今までの人生で自分に影響を与えたゲームの中から、心に残る名作アドベンチャーゲームを3つ挙げるなら、『うしろに立つ少女』と『街』と、あともうひとつは選びきれない。

あの日、僕は丑美津高校に立っていた

君は夕陽を背負う校舎の影に何を見ただろう。僕はもうひとりの自分を重ねて見ていた気がしてならない。

ファミコン全盛期。ゲームは娯楽で、そして文化になりかけのサブカルチャーだった。現実の社会では味わえない「楽しさ」「興奮」「感動」を味わえる、新しいメディア。その多くは現実の世界や社会を再現したものではなく、ゲームだからこそできる、ゲームならではの知的さやユーモアや反射神経の使い方が遊びにつながっていた。ゲームはテレビ画面の中にあり、自分はテレビ画面の外にいるのだ。『スーパーマリオ』を遊んだからといって火の海を飛び越えたいとは思わないし、『マッハライダー』を遊んだからといって武装バイクで爆走したいなんて思わない。ゲームはリアルじゃない。安全なフィクションだからムチャをできて楽しいのだ。それなのに少年犯罪が起きるたびに「ゲームをやりすぎて現実とゲームの区別がつかなくなる」などと社会の責任をゲームに転嫁する大人たちを見て、その幼稚さを蔑み始めていた程度にはピュアだった高校生の頃、僕は『ファミコン探偵倶楽部』に発売からだいぶ遅れて出会った。

『消えた後継者』に『うしろに立つ少女』。どちらも遊んだ。前者には恐怖のあとに感動があった。そして後者には……恐怖が、消えない。ゲームと現実の区別はついて

いる。なのに、現実には複雑な思いが残る。限りなく感動に近い恐怖。それが消えないのだ。

ゲームを起動すると画面に現れる夕焼け空、真っ暗な校舎の影のシルエット。そのコントラストは、世の中に明と暗、裏と表があることの暗喩のように見えた。

問題は「暗」の部分だ。誰しも、挫折や屈折があるものだ。特に中高生の思春期だとタチが悪い。学力、運動、友人、恋愛、経済力、あらゆる要素に至るまで、「暗」の部分が増えるま式に増えていく劣等感の塊状態になる。青少年も少なくない。ほかならぬ自分がそうだった。多少のマイナス要素も攻めの姿勢で乗り越えていくような「明るい性格であったなら問題なかったのだろうが、当時の自分は、悔しいことだが「暗」にいた。自分の好きなことを遊んでいる時だけが癒やしであり救いであり、自分にはそれがゲームだった。現実逃避？ 冗談はよしてくれ、現実と戦うために一時撤退を余儀なくされているのだ……というのが当時の本音。そんな気難しい少年期においては、格好いいヒーローが活躍して悪をやっつけてヒロインが微笑むゲームの世界は夢であり幻想の世界。もちろんそういうものは楽しいし、たくさん遊んだけれど、遊び終わると、楽しい時間が自分の手から離れていくような一抹の寂しさが残ったのも事実だ。

ところが『うしろに立つ少女』は違った。ゲームを解き終えても、何かが離れずに、心に残っている。ゲームの最中も、クリアした後も、いろいろな想像が膨らんでいく。

15歳で探偵の助手として大人の社会に踏み込んだ主人公。捜査先の高校で同年代の仲間を得た心境は……



悲劇を解き明かす捜査だったとしても、彼らにとっては、かけがえのない時間だったのではないか



主人公は自分と同世代の少年。しかも中学卒業後は高校にも通っていない。そんな彼が、殺人事件に関係する私立丑美津高校を舞台に、少年探偵として調査にあたるという。

同年代で、日本の日常に生きる人物設定だからこそ気になる。彼の目に、この高校はどのように見えただろう。しかも公立よりも金のかかる私立。状況が状況なら進学したかった気持ちなども去来したのだろうか。プレイヤーの中にも受験で失敗したり、志望校に行けなかった人も当然いるだろう。マリオやリンクに進学の心配はしないが、探偵クンは話が別だ。学校生活の不安の中で僕らが生きている(いた)からこそ、『うしろに立つ少女』というフィクションにプレイヤーの想像力が浸透していく。

そもそも彼に友達はいたのだろうか。調査に協力してくれる仲間となった2人の生徒を前に、後のスーパーフアミコン版では「仲間がいるって、いいもんだな。」とつぶやくセリフまで追加されている。友達づくりに焦った不安定な少年期があったから共感を禁じ得ない。

そして主人公とヒロインがそろったら恋愛描写も絡み合うのが物語の鉄則。しかし『うしろに立つ少女』は、それがほとんど目立たない。少年探偵と、友人を亡くした少女。彼女に可憐な笑顔が戻るのはいづなのか、それは自分の手にかかっているのか。次第に二人の間に見えるてくるのは愛情よりも信頼関係。そこがいい。

近年の中高生にヒットしている学園を舞台にしたゲームやライトノベルやアニメ(自分も割と好きなのだけど)

の設定では、ターゲットとなる読者層やプレイヤー層にとって「羨ましい日常」を込めるのがヒットの必要条件となっているように見える。対して『うしろに立つ少女』の場合は学園を舞台にしながらも「自分でもがんばれば手に届くかもしれない日常」程度に感じるのだ。そのことが主人公への共感を高め、プレイヤーからの感情移入度も高めているように、今あらためて見て思う。

主人公は、身の上が複雑らしいことを除いては、至って普通の高校世代の少年に見える。だからプレイヤーからすると、もし自分が主人公と同じ境遇に置かれたとしても、「自分にも優れた推理や調査ができるかもしれない」と思える。マリオやマッハライダーやリンクにはなれなくても、探偵クンにならなれるかも……。橘あゆみのような女子と現実で出会うきっかけがあったら、知り合い以上友達未満くらいならなれるかもしれない……。そんなふうに、主人公に心を許していた。

プレイヤーが物語の主人公に心を許して共感し、感情移入し、物語を主人公の視点で受け入れる状況が出来上がっていたからこそ、主人公が唯一『うしろに立つ少女』の中で被害者になりかねなかった危機が、プレイヤーの心に無防備に突き刺さったのだと思う。心を震え上がらせたのだと。

『うしろに立つ少女』の「恐怖」がプレイヤーから世代を越えて語り継がれる理由は、プレイヤーが主人公にもうひとりの自分を重ねて見ていたことにあるように思えてならないのだ。

あやしろの いえに
あだなすもの あらば
われ
しごの せかいより
よみがえりて
そのものに
わがわいを もたらさん・・・

その怖さは折り紙つきだった!? 作品に込められたオマージュに迫る

Text=勝田 周(フリーライター)

Profile●『ドラゴンクエスト』のゲームブックで『ポートピア連続殺人事件』の犯人を知ってしまった系フリーライター。『消えた後継者』は人生で2番目に触れたアドベンチャーです(人生初は『新・鬼ヶ島』)。

名作『消えた後継者』はいかにして生まれたか?
影響を与えたであろう3つの作品に迫る

『ファミ探』の原作としてクレジットされている坂本賀勇氏は『メトロイド』シリーズの生みの親として知られるほか、古くは『中山美穂のトキメキハイスクール』、その後も『メイドインワリオ』シリーズや『キキトリック』などトガッたゲームに数多く関わってきたクリエイターだ。それを思うと、本シリーズが持つ(やたら怖いという意味での)トガりっぷりもうなずけるのだが、プレイしてから何年も経った後に、『消えた後継者』にはさまざまな作品へのオマージュが込められていることを知った。熱心なファンほどつくにお気づきかもしれないが、そんなオマージュについて少し触れてみたい。

まずは、推理小説家・横溝正史による金田一耕助シリーズだ。『消えた後継者』の連続殺人事件において重要な役割を果たしたある物は「犬神家の一族」を彷彿とさせる。また、「旧家の遺産相続をめぐるドロドロ」というストーリーラインも共通項と言っていいたいだろう。

次に、「犬神家」と人気を二分する作品「八つ墓村」との共通点もいくつか見受けられる。明神村に伝わる戦国時代に端を発する恐ろしい伝説や、パツケージイラストで異様な存在を放つ鎧武者などがそれだ。また、「やつかちょう」という地名も「八つ墓村」を思わせる語感だ。そして、劇中に登場する母親の役割も見逃せない。どちらの作品でも母と子の悲しい過去が描かれており、母が

子を思い遣したものが、のちに重要な意味を持つという共通点がある。

制作当時の坂本氏は推理小説にあまりなじみがなかったそうで、読んでいたのは「犬神家の一族」と「悪魔の手毬唄」くらいです。と当時を振り返って語っているが(※)、「八つ墓村」へのオマージュもあるように思える。本作は坂本氏が制作チームに加わる前から『ファミコン少年探偵団』なるタイトルで原案が練られていたという話なので、その原案に、もしかしたら横溝正史作品へのリスペクトが入っていたのかもしれない。そんな「犬神家」と「八つ墓村」だが、2009年にニンテンドーDS用のAVGとして発売されている。本作の原点と言えそうな作品が、肩を並べて任天堂のゲームハードにやってきているというのが感慨深い。

三つめは、ゲーム『ポートピア連続殺人事件』だ。『消えた後継者』における『ポートピア』オマージュといえば、やはり3Dダンジョンが思い浮かぶ。ほかにも細かいネタはいくつかあるが、もしかしたら「そうさやめる」コマンドもそのひとつであるかもしれない。『ポートピア』では、プレイヤーたるボスの捜査が大きな局面をむかえるたびに「これで事件は解決しました。操作をやめろと命令してください、ボス？」とヤスが勇み足(とあえて言うっておこう)を踏む。かといって、『ポートピア』でその言をそのまま受け入れて捜査(プレイ)をやめたら、当然だがクリアはできない。では『ファミ探』で「捜査をやめたら」どうなるのか……? クリア済みの



神楽寺の玄信さんオンス
テージ！ 身の毛がよだつよ
うな伝説を語り終わっても
BGMと画面を覆う鮮血の
色が元に戻らないのがイジ
ワル。ほかの話題と間違っ
て伝説のことを聞いてしま
い、身悶えながらAボタン
を連打した記憶が鮮やか
によみがえってしまう



主人公が捜査のため頻繁
に訪れる綾城家で流れる
曲といえば、バッハの「2
声のインヴェンション 第13
番」。これがクラシック音楽
への入り口となった人もい
たりするのだろうか？ 筆
者は逆に、原曲を聞いても
「あ、綾城家の曲だ」と思
ってしまうダメっぷりだ

人であれば「そうさやめる」にこめられた遊び心を知っ
ているはず。当時は全然思いもしなかったが、今思うと、
これもオマージュだったのかもという気がしてくる。

新たな作品へとプレイヤーを導く「入り口」
これぞよきオマージュのあるべき姿！

「オマージュは受け手が元ネタを知っているとより楽し
めるもの、パクリは制作者が元ネタを知ってほしくない
もの」。これは筆者がインターネットで偶然見かけて、と

でも気に入ったフレーズだ。『ドラゴンクエスト』の作曲
者・すぎやまこういち氏は、コンサートに足を運んでく
れる人たちがクラシック音楽に親しむきっかけになれば
という願いをこめて、いまや毎年恒例となっている『ド
ラクエ』コンサートを「ファミリークラシックコンサー
ト」と命名したのだという。筆者が後年「犬神家の一族」
や「八つ墓村」を手取るきっかけをくれたのは、『消え
た後継者』にそれらの作品を思わせる要素があると知っ
たからだだった。今挙げた『ドラクエ』の話はオマージュ
でこそないが、ゲームの枠すら超えて、それまでに自分
が知らなかった新たな作品・世界への導線となりうると
いう意味では相通ずるものがある。筆者にとっては『フ
アミ探』のオマージュはさまざまだ。

Wiiの大ヒットを機に、すっかりファミリー層に強
いイメージが強くなった任天堂だが、『ファミ探』はス
トリー、BGM、SEなど、すべてが一体となつて全
力でプレイヤーを怖がらせにくる作品だ。当時小学生く
らいで手に取ったかつてのゲームキッズは、ほぼ全員が
恐怖にかられた思い出があるのではないだろうか？ 根
拠は何もないけれど、変にそう思ってしまう実感がある。
もし未体験の人がいたら、今となつては想像しづらい任
天堂の姿がかいま見える本作をぜひ遊んでみてほしい。
筆者もこの記事のためにWii Uでバーチャルコンソ
ール版を購入してゲームボーイアドバンス版以来となる
プレイをしたが、神楽寺の住職が聞かせてくれる綾城家
に伝わる伝説は今でもやっぱり怖かった……。



ゲームならではの演出が、 ゲーム特有の面白さを生む。

Text=中澤 工(ゲームクリエイター)

Profile●有限会社レジスタ所属。アドベンチャーゲームのシナリオからディレクションまで幅広く活動中。代表作は『Infinity』『Ever17』『I/O』『Myself;Yourself』『ルートダブル』など多数。

▼おもいだす すいりする そうさやめる

思い出に残るAVGを挙げよ、と言われたとき、『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者』と、その続編『うしろに立つ少女』は、僕にとって外すことのできないタイトルだ。

この原稿を書くにあたって『ファミ探』の両タイトルを再プレイしたのだが、やっぱり面白い。やめ時を失ってしまうほどに面白かった。当時を思い出すために、冒頭の1時間だけ触るつもりだったのに、ずるずるとエンディングまで遊んでしまった。コマンド選択式というシステムのこそ、今遊ぶにはマダッコシイが、お話のテンポの良さと、先が気になる絶妙な構成、臨場感を高める効果的な演出は、全く古臭さを感じさせない。加えて、歳を重ね、ゲーム制作者となった今だから気づけたこともあった。

それは——『ゲームの物語』として極めて秀逸であるということ。面白い物語だけでなく、優れたゲームなだけでもない。ゲーム×物語の掛け合わせで生じる化学変化が上手に生かされた作品なのであった。リアルタイムで遊んでいた時は、空気のように当たり前のものとして見過ごしていた事柄の中にも、さまざまな工夫がちりばめられていた。ゲームを作る経験を得たことで見えた多くの発見があったので、ユーザーとして遊んでいた当時の思い出も交えながら紹介していこうと思う。

なお、本稿は『ファミ探』の『ゲームならではの演出』という切り口で書いていくのだが、整理するために演出の概念から以下の3つを抽出して進行する。すなわち、『音』『間』『ゲームシステム』の3つである。

物語をドラマチックに盛り上げるために演出は欠かせない要素だ。AVG——中でも2Dのレイヤー型(背景と立ち絵を重ね合わせた多層構造を用いた記号的なビジュアル表現手法。組み合わせ次第で、少ない絵素材でも多くの場面表現が可能のため、他と比較してROM容量や開発コストの節約になる。2D・AVGのほとんどはこの手法を用いている)の場合は、音の使い方、絵のチョイスや疑似的な動かし方、画面エフェクトの使い方、間の取り方、メッセージ表示の仕方……などを工夫することになる。

演出は、受け手側から見ると、ごく当然のように組み込まれているので、あまり意識することはないと思う。しかしながら、演出の良し悪しで物語の印象や感動の度合いは結構変わってしまう。なぜなら、ゲームのシナリオは演出(厳密には、演出とゲームシステム)が加わることを前提とした書かれ方をしているからだ。極端なことを言ってしまうと、優れたシナリオも、演出が手抜きなら途端にイマイチになってしまうし、演出が工夫されれば、何倍にも心が揺さぶられる場面に様変わりする。

その点、『ファミ探』は演出がうまい。それも、ゲームという媒体を生かした演出が施されている。特に、音の



使い方と間の取り方が絶妙なのだ。また、ゲームシステムの一部を演出として応用するスゴ技も使われているので、それについても後ほど触れたいと思う。

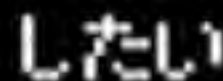
まず音——BGMや効果音の選び方がセンスよく、場面の雰囲気や肌で感じられるように演出されている。聞き込みをしているときには、軽快なリズムの曲が流れるし、不気味な場面では薄気味悪い曲が流れたり、曲が流れなかったりする（無音も音のひとつだと僕に教えてくれたのは『ファミ探』だった）。優れているのは選曲だけでない。使うタイミングも見事なのだ。気分が切り替わるときは、いいタイミングで曲も切り替わる。メリハリもいい。直前で流れていた曲がゆっくりした曲なら、心情が変わるとリズムの速い曲になる。驚きの発見をしたら、いったん曲を止めて、殊更ビクつとする効果音を鳴らす。静と動、剛と柔の対比が素晴らしいのだ。制作者インタビュでも、原作の坂本賀勇さんは「言葉で語るより音楽で雰囲気を伝えた方が効果的だから、選曲やタイミングには強いコダワリをもっている」（※1）と語っている。また講演会では、ゲーム制作全般で「ムード、間、伏線、コントラストという4つの演出手法に気を配っている」（※2）というようなことも述べられている。

『ファミ探』は、間の取り方が巧みだ。曲が変わるときに、ちよつと無音を入れて切り替えを気持ちよくしたりとか、重要な反応を示すときに、セリフの合間に人物の

表情変化をわずかな待ち時間を交えながら挟んだりなど、非常にテクニカルだ。さてここでは、『メッセージ送りボタンを押す』行為が演出に活かされていること、について触れる。これは地味ながら演出上とても重要な、そして、これこそが、『ファミ探』が秀逸に取り入れている『ゲームならではの演出手法』の1つなのである。

多くのAVGにおいて、画面に表示されたメッセージテキストは、ユーザーがボタンを押すまで表示されっぱなしで次に進むことはない。あるいは、コマンドや選択肢を選ぶまで進行は一時停止する。AVGを遊び慣れた人には、当たり前すぎて意識することもない現象だが、よくよく考えてみると、ちよつと奇妙な状態である。なぜなら、ユーザーがボタンを押すという操作を行うまで、ゲームが進行しない、目の前の人物は次のセリフを喋れないからだ。言うなれば、ユーザーが介入するまで、ゲーム内世界の時間が止まっているのである。

元来ゲームは、インタラクティブ性——ユーザーがボタンを押せば、ゲームの中の弾が発射される。ゲームの中で敵が襲ってきたら、ユーザーは身をかわそうとする、といったゲームとユーザーの相互のやりとり——によって成り立っているエンターテインメントだ。アクション要素のないAVGにおけるインタラクティブ性は、コマンドや選択肢を選ぶことでストーリーが分岐する構造も、もちろんそうだが、最も根っこにあるのは、先に述べた『ユーザーが介入することで、世界の時間が進む』ことであると考えている。別段、ユーザーがゲーム内の神様だ



とか、そういうことを言っているのではない。ユーザーのペースでストーリーを進められるということだ。《ストーリーを楽しむ》ことが中核のAVGにおいて、見過ごされがちだが、重要な要素だと言えないだろうか？

このことを正しく理解して作れば、AVGはもっと面白くなる。メッセージ送り待ちや、コマンド（選択肢）の出るリズムをうまく計算することで、印象に残る間を作ったり、会話のキャッチボールをしているような気持ち良さを出したり、ユーザーに考えさせる余地を作ったり……といろんなことができる。

『ファミ探』は、このリズムの付け方がうまかった。たとえば『うしろに立つ少女』の冒頭に、こんな展開がある。溺死事故の被害者の検視をするシーンだ。

これは 殺人事件だったのか！

★1の《待ち》にて、《おや?》という違和感を強く印象づけたうえで焦らす。メッセージを送ると、違和感の正体が明かされる。次の★2の《待ち》で、ユーザーに推理させる余地を与える。意味がわかれば知的興奮がわき、わからなければ、ますます焦らされる。さらに送ると、解答が示される。推理が当たれば快感となり、外れても、焦らしに焦らされた感情が奔流となって溢れ、何倍にも増した驚きが味わえる。これが待ちなく一気に表示されてしまえば、同じ気持ちは味わえないだろう。たった2つのメッセージ待ちを入れるだけで、ユーザーの感情の起伏——感情曲線をグリッといじって感動を生み出すことができるのだ。

ここではネタバレを避けるために、序盤の起伏の小さなシーンから抜粋したが、より盛り上がるシーンで同様の工夫をしたら、その効果は容易に想像できるだろう。

メッセーじ待ちを工夫した技は、『消えた後継者』のラストでも効果的に使われていた。詳しくはネタバレになるため書けないが、メッセーじを送るごとに、主人公の背後から、殺意むき出しの犯人の影がジリジリと忍び寄ってくる。当時思わず「主人公！ 後ろ！ 後ろ！」と手に汗握ったものである。おかげで25年以上たった今も色あせることなく、あちこちを印象深く覚えているのだ。

ユーザーがボタンを押すと時間が進む。ユーザーを介入させることで物語に引き込む。おそらく、『読むのが、何となく気持ちいい』と思えるゲームは意識的にか無意識



的に、この《ボタンを押させるリズム》を正しく理解しているのではないかと思う。

僕がゲーム制作者になって、初めて演出全般を統括するようになったのは、2000年にプレイステーションで発売した『Infinity』という作品からだ。制作当時、演出の良し悪しを手探りしながらも、良いお手本の1つとして僕の根底にあったのは、『ファミ探』の音の使い方、間のリズムであつたように思っている。

音の使い方、間の取り方、演出のコントラスト……。これらのテクニックが最も効果的に、ドラスティックに使われたのは『うしろに立つ少女』のクライマックスであろう。おそらくプレイした人なら、全員が全員共感してくれると思うが、あの《真犯人が名乗りを上げるシーン》は、今も僕の心に《深いトラウマ（誉め言葉）》を残している。シナリオのリズム、メッセージ送りの間、BGMの落差、絶妙なタイミングで轟く効果音、シヨッキンゲンなセリフ……。あれを超える衝撃は、いまだに僕は経験していない。

余白が残りわずかになってきたので、ゲームシステムについては軽く触れるだけにとどめる。

『ファミ探』のシステムは、オーソドックスなコマンド選択式だ。場面に応じて、『聞く』『調べる』『場所移動』などのコマンドを選びながら調査を進める。一見、考える余地の少ない作業的な印象を受けるが、実は一部のコマンドには意外な使い方があり、それに気づかないと先

に進めない仕掛けもあつたりする。ユーザーの思考の柔軟さが求められ、気づいた時には「おお！」と知的興奮が巻き起こる。まさに《推理ゲーム》の、演出として応用されたゲームシステムだと言える。

長らくAVGを作り続けてきた結果、僕の中には《ゲームという媒体で作るのだから、ゲームでしか楽しめない面白さを物語の中に込めたい》という信念が生じた。ストーリー・演出・ゲームシステム——これらが密接に絡み合い、相互に作用しあつた時、ほかの媒体では決して作れない物語が生まれるのだ。

僕にとって、その集大成として制作したのが最新作の『ルートダブル』だったのだが、《ゲームの物語》を成立させるには、まだいろんなアプローチがあると思っっている。『ファミ探』の再プレイが、それを再実感させた。

そもそも、僕の信念の原体験は……《ゲームで物語を作る》価値を僕に教え、道を指し示してくれたのは、ひよつとしたら……。

20数年前のあの日、僕が『ファミ探』を手にしたのは、主人公と空木俊介の出会いのようなものだったのかもしれない。





今の時代こそプレイしたい 最高水準のホラーミステリ

Text=檜原聖司(フリーライター)

Profile●1990年(平成2年)生まれ。現在、東京大学大学院に在学中。ミステリ専門誌への寄稿や、推理漫画のトリック作成・設定協力など、幅広くミステリ関係の分析に携わる。

真の恐怖は、謎解きの後にやってくる。
ゲームだからこそのできたホラーとミステリの融合!

『ファミコン探偵倶楽部』というタイトルには、どこかノスタルジックな響きがある。ファミコンから感じる懐かしさはもちろん、「探偵倶楽部」という言葉が良い意味で古めかしい。実際ゲームを始めみると、時代を感じさせるインターフェイスに出くわすことになる。今ではあまり触れることのないコマンド選択式のAVG。出力される文章は基本的にひらがな。グラフィックはもちろん美麗なCGなどではなく素朴なドット絵だ。

今、10代、20代の方が『ファミコン探偵倶楽部』をプレイしようとしたときに、まず直面するのがこの「古さ」である。そこでためらってしまう人もいるかもしれない。——ところが、である。今から25年も昔のゲームだからといって甘く見ていると、思わず足をすくわれることになる。実のところ『ファミ探』は、今プレイしても全く色あせないどころか、新鮮な驚きさえ味わえる、極めて完成度の高いホラーミステリなのだ。

そもそも、ホラーミステリというジャンルは、考えてみるとなかなか成立させるのが難しい。ホラーでは不可思議な怪異が必要だが、ミステリではそれを解かなくては行けない。どれほど怖い謎が出てきても、真相が明らかになった途端に恐怖は消滅してしまう。基本的にこの二つは相性が悪いのだ。その点『ファミ探』では、ホラーとミステリ、いずれも高いレベルで成立している。し


かも両者の要素が互いを弱めることなく、むしろ相乗効果的に働いているのだ。さらに第二作目の『うしろに立つ少女』に至っては、「謎が解ける」ことでさらなる恐怖が生み出されるという高度な離れ業さえ成し遂げられている。

では、『ファミ探』は一体どのような点で優れたホラーミステリなのか? それをこれからご紹介していこう。

一作目『消えた後継者』の舞台となるのは、いまだに土葬の習慣が残る、死人が蘇るという伝承がある明神村。村の名士である綾城商事の会長・キクの死を発端に、次々と不審死を遂げる後継者たち。殺人犯は一体誰なのか?

一見すると横溝正史の金田一耕助シリーズ、中でも「犬神家の一族」を彷彿とさせるような設定だ。個性豊かな医者や住職といった登場人物も、古き良き時代の探偵小説を思い出せてくれる。そうした伝統的なスタイルを取りながら、『消えた後継者』がミステリとして一捻り加えているのは、主人公の記憶喪失設定だ。物語の冒頭、主人公は崖から落ちて記憶を失った状態で目覚める。やがて彼は、自らが探偵事務所の助手として働いていたこと、綾城キクの死について依頼を受け調査をしていたことを知り、再び事件へと巻き込まれていく。

つまりこの物語には、大きく分けて二つの謎があるのだ。一つは主人公の記憶にまつわる謎であり、もう一つは明神村で起こる連続殺人事件の謎である。両者は深いところで密接に絡みあっているが、その接点はゲームを



進めてもなかなか見えてこない。この構成がミステリとして実に巧い。

ミステリでは、なぜ探偵は事件を解くのか、という問題がしばしば取り上げられる。通常であれば、探偵は事件とは無関係な一傍観者にすぎない。外部からやってきて謎を解き明かし、そして去るだけの装置だ。謎を解く必然性や切迫性に欠けるのである。ところが『消えた後継者』では、主人公の記憶喪失が明神村の事件に結びついているために、彼の探偵行為に明確な動機が生まれる。主人公は、自らの過去を知るためにも事件の謎を解き明かさないといけないのだ。こうして本ゲームでは、調査に対して切実な意味を与えることで、よりドラマチックに感情移入できるストーリーが生まれている。

主人公／プレイヤーは、聞き込みを通していろいろな人々の隠された一面を知っていく。そのいくつもの証言が二つの謎をつなぐ伏線となっている。やがて主人公の記憶が戻り、すべてが一点で結びつく時、プレイヤーはこの物語がいかに緻密に構築されていたかに気づかされるだろう。そこには哀しくも感動的な人間ドラマが広がっている。

勘の良いプレイヤーであれば、二つの物語が連結するポイントについて中盤でうっすらと予想がつくかもしれない。それでもなお事件の全容、特に犯人を正確に指摘するのは困難なのではないだろうか。事件自体は一見すれば単純な構造に見えるだけに、最後に待ち受けているどんでん返しの衝撃度は高い。使われている騙しの技法

自体はアガサ・クリステイなども好んで用いたものであり、決して目新しくはない。だが、そうした王道の手法がゲームという形式と出会うことで、より強力にプレイヤーをミスリードするトリックが生まれている。この点については、後ほど考察しよう。

二作目『うしろに立つ少女』では、より現代的なホラーミステリが達成されていると言っても良いだろう。前作とはがらりと変わって舞台は私立高校。河原でひとりの女子生徒の他殺体が発見されるところから物語は始まる。亡くなった女子生徒は、学校に伝わる「うしろの少女」の噂について調べていたらしい。少女の死と奇怪な噂は、一体どのような関連があるのか？

こう聞くとよくある学校の怪談ものに見えるが（事実ホラー要素は一作目よりも前面に出ているのだが）、裏にはやはり練り込まれた構図が隠れている。怪談を追っていくうちにあらわになってくる15年前の殺人事件。現場から失踪して今なお見つからない少女。ミステリ的にはおなじみの道具立てと言えるだろう。ただし、前作に比べれば、こちらのほうが過去と現在のつながりは明白だ。ストーリーの展開も王道をなぞり、流れるように物語は進んでいく。決して意外な展開がないわけではない。むしろ途中途中に細かなサプライズがいくつも仕込まれていて飽きさせないのだが、パズルのピースが無駄なくはまっていく感覚があるので、それほど違和感を覚えることなく読み進めてしまうのだ。だが、実はここに大きな罠がある。解決編におけるどんでん返しは、予想



困難さとも相まって、前作を上回るほどの破壊力を持っている。

『うしろに立つ少女』で何より素晴らしいのは、謎が解けたこのタイミングが一番怖いという点だ。真犯人が明らかになるワンシーン。普通であれば、ここが一番ほっとするタイミングだろう。ところが『ファミ探』では、その「ほっとする」タイミングに、物語中でも最も恐ろしいシーンを配置している。このように「謎が解けた後で恐怖が襲ってくる」という趣向は、さまざまなミステリ作家によって挑戦されている定番のテーマだ。古くはジョン・ディクスン・カー「火刑法廷」、最近では三津田信三「厭魅の如き憑くもの」など傑作がいくつもあるが、本作はそれらに決して引けをとらない。当時トラウマになったプレイヤーが多いというのもうなずけよう。

この難易度の高い趣向を可能にしたのは、ひとえに真相の意外性と演出の妙のベストマッチである。ある程度ミステリを読み慣れた読者でさえも、この真相には背筋が凍るようなショックを受けるだろう。驚きを重視するあまり、プレイヤーが自力で推理してたどり着くにはやや手がかりが足りない感もあるが、真相を知ってしまったえば納得度は大きい。しかしそれだけならば、同じようなサプライズは小説でも味わえる。そこで効いてくるのが、ゲームならではの表現だ。本作では真相を「いかに明かすか」という点に全力を注いでいる。一行ずつ読み進めるというゲームシステムや、音楽、グラフィック、それらすべてが渾然一体となって「たった一言」で語られる

真相を最大限に演出し、衝撃を何倍にも高めているのだ。最後までプレイしてもなお、腑に落ちない要素が残るのもまた心憎い。残された謎をミステリとして読み解くか、あるいはホラーとして受け止めるか。その自由は読者の手に委ねられている。この余白が作品に一層の奥行きを与えており、忘れがたい余韻を残す。

さて、ここまで『ファミ探』がいかに優れたホラーミステリかをお伝えしてきたが、その魅力が今でも衰えていないのはなぜなのか、考えてみたい。

まずミステリ的な視点から見てもよい。『ファミ探』の核となる構造は、2作品とも似通っている。いずれも「現在」と「過去」の事件を交互に描きながら、犯人探し（フーダニット）に焦点を当てているのだ。実はこの構成はコマンド選択式ゲームと非常に相性が良いのである。複数の事件がバランス良く配置されていることで聞き込みが連続しても退屈さを感じにくく、また最終的に解くべき謎が明確なためモチベーションを保ちやすいのだ。コマンド選択式というと単調な調査に終始しがちだが、その形式が最大限生きてくるストーリー展開を選ぶことで、むしろ面白みを引き出しているのが素晴らしい。のみならず、コマンド選択式という枠組みは読者をミスリードするためにも効果を発揮している。プレイヤーは自分の意志で調査を進めているように思うだろうが、実際は制作者によって思考の方向性を知らず知らずのうちに制限されているのだ。これが小説であれば、主人公の調査や推理に第三者的視点から疑いを持つこともある



だろう。しかし『ファミ探』のように自らが捜査するゲームでは主人公とプレイヤーが重ね合わさっているため、自然に思考を誘導され、そもそも疑念自体抱きにくい。

まとめると、『ファミ探』は「なぜ（小説や映画ではなく）ゲームなのか」という問いに対して真摯に向き合い、この形式に最適な謎とトリックを用意している。メディアとストーリーが完全に融け合っているからこそ、唯一無二の面白みが生まれているのである。

続いてホラーとしてのエッセンスを取り上げてみよう。真の恐怖は想像の内に生まれるものである、とよく言われる。日本のホラー映画は世界的に高い評価を得ているが、その特徴は、怪異を「直接は見せない」で想像を喚起させることにある。『ファミ探』で描かれる恐怖もこの美学にのっとっている。ドット絵や、素朴なひらがなの文章が怖いのだ。もちろん今のAVGならば、豊富にCGを使って恐怖を盛り上げることも、何行も費やして鮮明に場面を描くこともできるだろう。しかし『ファミ探』では、細部が描かれないからこそいつそう恐怖が引き立っている。最低限のビジュアルや情報は提示しながらも、プレイヤーの想像の余地が十分に残されているのだ。特に『消えた後継者』で描かれる死体の不気味さや、『うしろに立つ少女』で語られる怪談は、この媒体だからこそ何倍にも恐怖が増幅されているように感じた。

このように分析していくと、『ファミ探』が今プレイしても決して色あせないのも納得が行く。とはいえ、もちろん古さゆえの難点もいくつかある。何といっても難

易度が意外に高い。昔のゲームだからといって侮るなかれ、コマンド選択式のゲームに慣れていなければ、つまりいて先に進めなくなってしまうこともあるかもしれない。ややトリッキーな行動を取らなければならないシーンも複数あり、時には柔軟な発想も要求される。とはいえ基本的にはコマンド総当たりでどうにかなるので、そんなに身構える必要もないだろう。

最後に、このゲームの発売タイミングにも着目しておきたい。『消えた後継者』が88年、続編の『うしろに立つ少女』が89年に発売されている。実はこの時期、日本のミステリ界は大きな転換機を迎えていた。今では「Another」の原作者として有名な綾辻行人氏が「十角館の殺人」でデビューしたのが87年。この頃から新本格ミステリムーブメントと呼ばれる流れが始まったとされる。「新本格ミステリ」と呼ばれる作品の特徴のひとつは、小説でありながらゲーム性を強く打ち出したスタイルだった。読者を騙そうとするトリックがそれまで以上に強く追求され始めたのもこの頃である。このタイピングに重なるように『ファミ探』が発表されたのは興味深い。

昨今、国内ミステリは冬の時代にあると言われる。過去の名作を再発掘しようという動きが盛んに行われているが、ゲームにはなかなか目が向きにくいようだ。近頃の推理AVGに物足りなさを感じている人こそ、『ファミ探』をプレイしてみてはいかがだろうか。この形式でしか体験できない、極上の恐怖と驚愕を保証する。

『ファミコン探偵倶楽部』涙の廃盤CD回顧録

『ファミ探』は任天堂の山本健誌氏が手がけた楽曲も、ファンに深い感動をもって愛されている。そこで『ファミ探』の楽曲が収録されていた歴代音楽CDを振り返ってみたい。いずれの商品も残念ながら現在は販売が終了しており入手は非常に困難だが、いつか復刻や配信がされることを願い、ここに紹介しておきたい。

※すべて絶版商品ですので、発売元への問い合わせなどはご遠慮ください。

Text=山本悠作(編集部)



**TOY MUSIC Dancing
Super Mario Brothers
／アキハバラ・
エレクトリック・サーカス**

■CD1枚
■東芝EMI
■1989年9月15日
■2920円 ※廃盤



**TOY MUSIC 2
FIRE EMBLEM
／アキハバラ・
エレクトリック・サーカス**

■CD1枚
■東芝EMI
■1990年6月27日
■2913円 ※廃盤

任天堂タイトルのアレンジメドレー10曲で構成されたアルバム。その中に『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者』のアレンジメドレーを1曲収録。原曲が生演奏されたら、きっとこんな音色のはず……というような、原曲のイメージを丁寧に膨ませたアレンジで、曲中に電話の音や足音などの効果音が入るなど、ドラマを感じさせる凝った構成となっている。

『ファイアーエムブレム』『遊遊記』『ファミコン探偵倶楽部 うしろに立つ少女』のアレンジ計10曲を収録。『うしろに立つ少女』はタイトルとスタッフロールの計2曲が収録されているのだが、『うしろに立つ少女』なのに演奏が『遊遊記』にぴったりのオリエンタル感で驚く。まるでアレンジャーが曲とゲームを取り違えたかのような斬新さだった。



**ファミコン・
グラフィティ
～任天堂ディスクカード編**

■CD1枚
■日本コロムビア
■1990年1月1日
■2650円 ※廃盤



**ゲーム・ミュージック・
グラフィティ
任天堂大全集**

■CD2枚
■日本コロムビア
■1990年12月1日
■3398円 ※廃盤

任天堂のディスクシステム用タイトルの楽曲をアレンジ収録。ディスクシステム起動時のテーマに加えて『ゼルダの伝説』『謎の村雨城』『スーパーマリオブラザーズ2』『メトロイド』『パルテナの鏡』『リンクの冒険』『新・鬼ヶ島』『消えた後継者』『うしろに立つ少女』のアレンジ曲を計10曲収録。付録のシールも貴重品だ。アレンジの方向性については右項(→)で。

左項の「ファミコン・グラフィティ」を含む、任天堂関連アルバム3つをまとめた、計35タイトルの楽曲群をCD2枚組で収録。『消えた後継者』『うしろに立つ少女』はタイトル画面の音楽をアレンジ。メインのサックスの音色が軽快で「事件捜査中」というより「事件解決数日後」というイメージが膨らむような、明るい曲調となっている。



**ディスクシステム
セレクション
いいとこどりCD
SIDE B(非売品)**

■CD1枚
■毎日コミュニケーションズ
■2004年8月21日
■Nintendo DREAM 2004年
9月21日号(vol.119)付録



**任天堂
サウンドヒストリーシリーズ
「ディスクシステム
レアセレクション」**

■CD2枚
■サイトロン・デジタルコンテンツ
■2005年4月6日
■2800円 ※廃盤

任天堂専門誌「Nintendo DREAM」vol.119の付録CD。『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島』『消えた後継者』『うしろに立つ少女』『悪魔城ドラキュラ』『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』から代表的なゲーム音源を数曲ずつ収録。これらのタイトルは当時ゲームボーイアドバンスで発売された『ファミコンミニ』シリーズに沿った選曲だった。

任天堂ディスクシステムのアドベンチャーゲームの名作『消えた後継者』『うしろに立つ少女』『ふぁみこんむかし話 遊遊記』『タイムツイスト』の、オリジナル音源を全曲収録したサウンドトラック。懐かしのゲーム音源をCD2枚組で堪能できる決定盤となっている。このサントラで初めて明らかになった曲名も多く、ファンにとっては資料価値も高い。



ファミコン冒険ゲームブック ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者

■著:池田美佐
■編:スタジオハード
■双葉文庫 ■1988年8月
■420円 ※絶版



ファミコン冒険ゲームブック ファミコン探偵倶楽部 PART II うしろに立つ少女

■著:池田美佐
■編:スタジオハード
■双葉文庫 ■1989年8月
■417円 ※絶版

懐かしの『ファミ探』ゲームブック

Text=山本悠作(編集部)

ファミコンブームが巻き起こった80年代は、本の中で選択肢を選びながら結末を目指す「ゲームブック」の全盛期でもあり、ファミコンタイトルをゲームブック化した書籍も多数登場した。そして『消えた後継者』『うしろに立つ少女』もゲームの発売と同じ年に早くもゲームブック化されている。興味深いのは、どちらも物語が結末に至るまでアレンジされていること。メインとなるストーリーはゲームと同様ののだが、ゲームでは名前だけで登場しなかった人物が現れたり、ゲームでは命を落とす人物が存命であったり、果ては捜査をやめてしまうバッドエンドがあったりと、ゲームを知っている人が遊ぶほど、驚かされることが多かった。ゲームをプレイ済みの読者でも、ゲームブック単体で楽しめるような工夫と試行錯誤が感じられる作品となっていた。なお現在は入手困難。

『ファミ探』のヒロイン 橘あゆみ、フィギュア化!(ただしゲームの中で)

ゲームキューブ用ソフト『大乱闘スマッシュブラザーズDX』ゲーム内のコレクション要素である「フィギュア」のラインナップに、あゆみちゃんが抜擢されている。見よ! この可憐で華奢な姿を! ただ残念なのは事件現場に立ち会ったのか、可愛い顔が恐怖に震えていること。これじゃまるでホラー作品のヒロイン……なのは、間違いないのか。

Text=
ジストリアス(フリーライター)

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』
©2001 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / APE inc. / INTELIGENT SYSTEMS



うしろに立ってる少女からの視点



しれっとネタバレが載っていたのでモザイクをかけました



かんしき「まさか えっちなことを かんがえてるんじゃないだろうね。」



叫び声をおさえようとするも、全然おさええないミステリ作品的ポーズ

特集 総括

今回は世代もゲームの趣向も異なる複数名の視点から『ファミ探』を語る企画とした。「心に残る名作」として語られる理由を多角的に再分析するきっかけになれば幸いである。未プレイだった方にはぜひ新たな「探偵くん」になっていただきたい。そしていつの日か空木探偵事務所の新たな依頼がゲームで描かれることを願う。

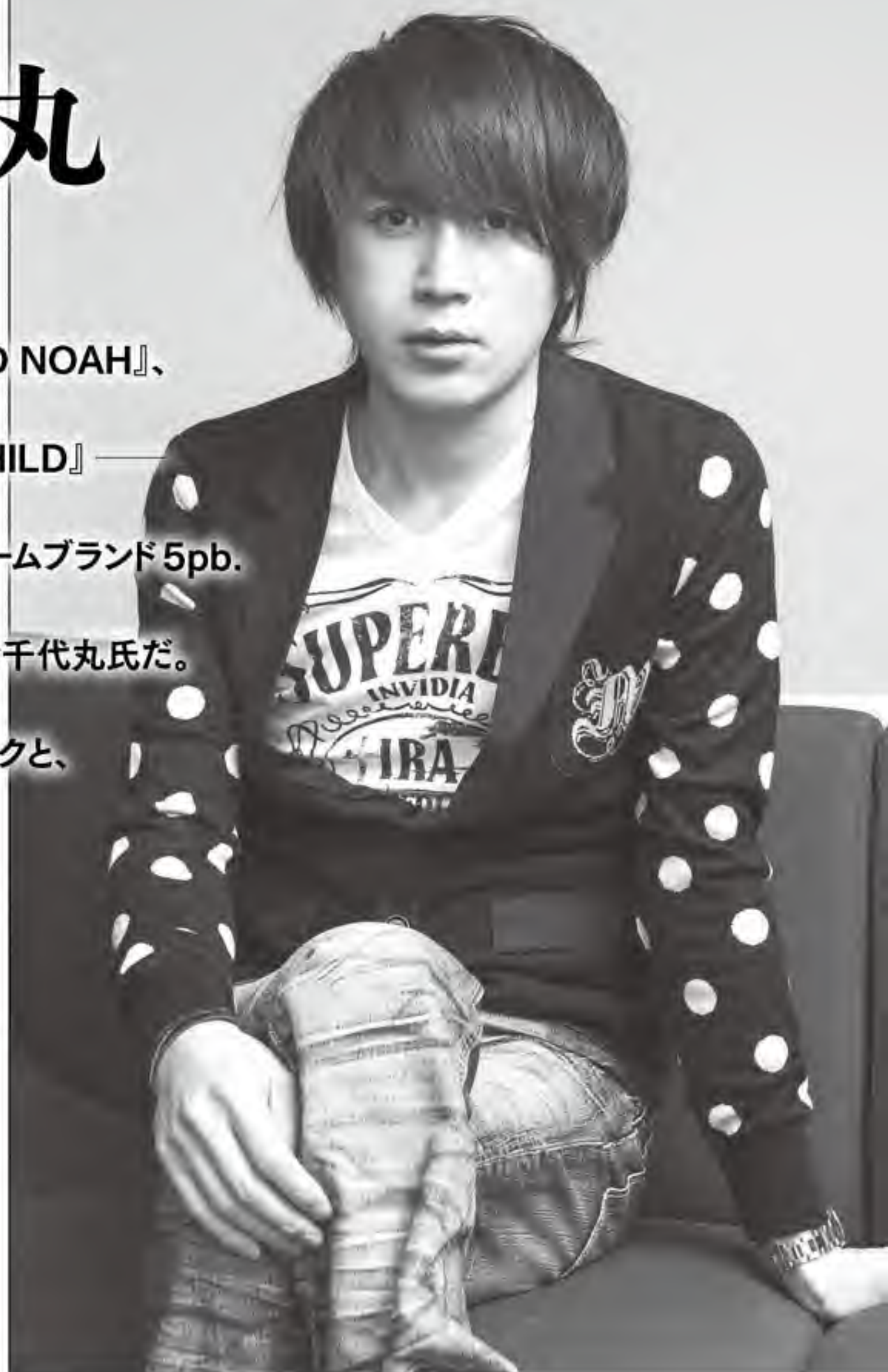
5pb./MAGES. 志倉千代丸 インタビュー

『STEINS;GATE』、『CHAOS;HEAD NOAH』、
『ROBOTICS;NOTES』、
そしてついには発表された『CHAOS;CHILD』——
アドベンチャーゲームシーンに
颯爽と野心作を届け続ける、気鋭のゲームブランド5pb.
その制作総指揮をとるのが、
株式会社MAGES. 代表取締役 志倉千代丸氏だ。
ゲームの枠にとどまらず、
アニメ、ミュージック、ノベライズ、コミックと、
拡大し続けるコンテンツを生み出す、
底なしの創作意欲の原点を聞いた!

Interview=多根清史(フリーライター)
Photo=永福尚史(カメラマン)

Chiyomaru Shikura Profile

1970年生。ヒューマン、サイトロンを経て、2005年に株式会社5pb. 代表取締役に就任。2011年にAG-ONEとの合併により株式会社MAGES. 代表取締役に就任。ゲーム事業と並行して、ラジオ番組ではパーソナリティを務め、プロデュース曲のライブではステージに立ち、ライトノベルの執筆にも着手。プロデューサー・アーティスト・作家と、多彩な才能でゲームの枠にとどまらない活躍を展開中。



MZ-2000で学んだゲームプログラミング

——『STEINS;GATE』(以下、『シュタゲ』をはじめアドベンチャーゲームシーンを支えておられる志倉社長ですが、ゲーム作りの原体験は子どもの頃のパソコンとの出会いですか？

志倉 そうですね。小学6年生の時に、奇跡的に親がMZ-2000(※1)というパソコンを買ってくれました。親に買い与えてもらった物って、それが最初で最後なんです。それで人生が変わりましたね。

——それだけ「パソコン欲しい!」と根気よくアピールされていたんですか？

志倉 ええ、ずっと欲しがっていて。パソコン雑誌の付録にキーボードがプリントされた紙が付いたりしたんですよ。昔パソコンを「マイコン」って呼んだ時代に、持っていない人はマイコン族と呼ばれてたんですけど、マイコン族の僕はその紙でずっと打ってる気分になってたんです。たぶん、それを可哀想だと思ったんでしょうね。突然、近所のシャープの電気屋さんが来て、MZ-2000が運ばれてきたんです。そこでコンピュータのプログラムとは何かってところから始めて、BASIC



シュタインズ・ゲート STEINS;GATE

■Xbox 360/Windows/PSP/IOS/PS3/PS Vita
■MAGES./5pb. ©2009-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

自称・狂気のマッドサイエンティスト岡部倫太郎が、ラジオ会館で血だまりの中に倒れている天才少女・牧瀬紅莉栖を目撃してメールを送った瞬間、運命の歯車は回り始めた……。2010年の秋葉原を舞台に、緻密な伏線に驚かれたアドベンチャーゲーム。テレビアニメ化され、劇場版も公開された。

※1 **MZ-2000** シャープが1982年に発売した8ビットPC。基本プログラムをカセットデッキから読み込む「クリーンコンピューター」という機構を採用している（歴代のMZシリーズに共通）。後にカラー出力を標準でサポートした完全互換機のMZ-2200が登場。

※2 **BASIC** プログラミング言語のひとつ。コンピュータ教育のための初心者用として開発され、70～80年代のパソコンに搭載されて一気に普及した。

※3 **X1** シャープが1982年に発売した8ビットPC。専用のディスプレイと組み合わせればテレビ画面とPC画面を重ね合わせ（スーパーインポーズ）、キーボードからテレビをコントロールできる。グラフィックやサウンドもゲーム向けの機能を搭載した、ホビーパソコンの先駆けである。

※4 **「ペーマガ」** 電波新聞社から刊行された「マイコンBASICマガジン」の略。BASICプログラムの読者投稿がメインで、初心者にプログラミングを学べる場を提供した。山下章氏の「チャレンジ!アドベンチャーゲーム」や、アーケードゲームを扱った別冊付録「スーパーソフトマガジン」など、ゲーム攻略雑誌の元祖的な存在でもある。編集部員がキャラクター化された「編さん」や「影さん」は、今も元読者たちに愛されている。

※5 **芸夢狂人** 80年代にPCゲームで活躍したスタープログラマー。アーケードゲームを移植して注目を集め、オリジナルの『スペースマウス』もヒット。エニックス（現スクウェア・エニックス）の『ジーザス』などにも参加。

※6 **森田和郎** 『森田将棋』が有名なクリエイター。1982年にエニックスの第1回ゲーム・ホビープログラムコンテストにて『森田のバトルフィールド』で優勝、『ゼビウス』に触発された『アルフォス』も開発。2012年逝去。

※7 **『ドアドア』** 中村光一氏がエニックスの第1回ゲームホビープログラムコンテストで準優勝し、市販されて大ヒットしたアクションゲーム。主人公のチュンくんがドアを開けてモンスターを誘導し、中に閉じ込める。

（※2）から学んだんですね。

——MZ-2000はモニターやテープレコーダと一体型で、すぐに使えましたよね。

志倉 ただ、MZ-2000を購入した一カ月後には「なぜX1（※3）にしなかった！」と親との戦いが始まってしまった。

——X1が出たばかりで、輝いてましたね。

志倉 もうピカピカですよ。まず（ボディが）赤っていう時点で、くらっときましたね。

——プログラミングは独学だったんですか？

志倉 ええ、シャープのマイコンに付いてくるマニュアルがすごく優秀なんですよね。BASICを学ぶうえで、あれよりも役に立つ本はないぐらい。解説のイラストもたくさん入っていて、今でも伝説ですね、おかげで、あつという間にいろんなプログラムを作りましたよ。

——その中にはゲームもありました？

志倉 主にゲームですね。『ハイパーオリンピック』を作って、友達を家に呼んで遊びましたね。と言いましても、数字だけの『ハイパーオリンピック』で。でも、意外と燃えたんですよね。スペースキーを連打して、8のキーを押して角度を決めるという。多分ハンマー投げ以外は、全種目あったと思います。

——自作されたゲームは、「ペーマガ」（※4）などのプログラミング雑誌に投稿されました？

志倉 しました、載ったことないですけど。

「編さん、影さんよろしく」って祈って送ったものですよ。今考えると、載るわけもない。もうちょっとビジュアルがあれば載せてくれたかもしれないが、完全に数字キャラしか使ってないので、そんなものポケコンでやれやって世界でしたし。

——その当時、ゲームプログラマーが小学生の憧れでしたよね。

志倉 芸夢狂人（※5）って何だ？ その名前からして気になるじゃないですか。シブサワコウとか謎すぎると思います。とにかく名前が書いてあったので憧れましたね。先日亡くなられた森田和郎さん（※6）も、間違いなく天才だと思ってますから。『アルフォス』が出た時には、「この人は将棋だけじゃないのか！」って驚いて。

——スタープログラマーといえば中村光一さんですが、ライブル視されました？

志倉 するわけじゃないですか。もう天才、現る！ ですよ。当時の中村さんは大學生で僕は小学生ですから、メチャメチャ憧れるだけです。それこそ中村さんが（市販ゲームとして）最初に作られた『ドアドア』（※7）も、毎日やってましたね。MZ-2000版のグリーンモニターで立ち上げて、画面を見て

から学校に行く。『ドアドア』ってアーケードみたいでデモ画面があったんですよ、それがすごく嬉しかったんですね。

——中村さんはアマチュア時代にPC-8001に『スクランブル』（※8）を完璧に移植していたのも圧倒されましたね。

志倉 中村光一さんはすごいですよ。僕が自分で作ったゲームとか、「ベーマガ」に載ってるゲームのリスト（プログラム）を打ち込んでたんですけど、そのキャラクターを『ドアドア』のチュン君に入れ換えて遊んでましたね。そのために、自分でチュン君のドット絵を手打ちしましたから。その後の『ニュー

トロン』（※9）もそうですけど、その頃には僕も88（PC-8801）（※10）を持ってましたね。

——『ドアドア』以外に、MZ-2000用の市販ゲームで遊べたものはありますか？

志倉 やっぱ『ミステリーハウス』（※11）になっちゃいますね。今考えると、何であるに興奮できたのか謎なんですけど。

——ワイヤーフレームで描かれた館は、雰囲気があってワクワクしましたよね。

志倉 それにコンピュータが返事をしてくれるのも面白かったですね。キーボードからコマンドを打ち込んで「それはできない」って言われるだけでも、ああそうと。コンピュータと対話してること自体が楽しかったですね。——コマンドを調べるために、英和辞書を引いたりされました？

志倉 もちろん。その後のいくつかの作品もそうですけど、やっぱりアドベンチャーゲームで英単語を覚えますよね。「Open door」なんかはまだいいじゃないですか、もって日常で使わないような単語もあって。

——当時はネットもなかったですし、自分で調べて悩むしかなかったですね。

志倉 頼るものは山下章さんの記事や本しかなかった時代ですからね。でも、答えは書いてないという。

M2にブレーキを掛けなかった
『シュタゲ8bit』

——『STEINS;GATE 変移空間のオクテット』（以下『シュタゲ8bit』）は80年代アドベンチャーゲームへの愛にあふれてましたね。『デゼニランド』（※12）へのオマージュも評判になっていて。

志倉 あとは『サラトマ』（『サラダの国のトマト姫』（※13）。やっぱりハドソンのアドベンチャーゲームには思い入れ深いですよ。

——『シュタゲ8bit』が絶妙なのは、あえて「瞬間描画」にしなかったことですよ。画面切り替えのたびにラインを引いて、じわじわと色がペイントされていくという。

志倉 瞬間描画にすると、今のゲームと変わらなくなっちゃうので。そのレトロ感を出すために一番いいのはどこかな、というところの時代なんですよ。

——『デゼニランド』が出た翌年の84年から、瞬間描画がはまりましたね。ラインやペイントの感じを出すのに苦労されました？

志倉 ええ、今の技術でわざわざ面倒くさいことをやっています。あれは開発のM2さんに協力してもらってるんです。M2さんも同じくマニアで、「そうきますか！」って頑張って

※8『スクランブル』 1981年から稼働したコナミの業務用シューティングゲーム。タテ画面だが横スクロールかつ地形があり、『グラディウス』の原点である。

※9『ニュートロン』 1984年にエニックスから発売された、固定画面の面クリア型アクションゲーム。作者は中村光一氏。放物線を描く弾で敵を倒しながら、一本の木の上で果実を収穫していく。

※10 PC-8801 1981年にNECが発売した8ビットPCおよびその後継機のシリーズ。前機種PC-8001よりCGが強化され、漢字ROMを追加すれば漢字表示も可能なビジネス機として売り出されたが、徐々にホビークラスへとシフト。

※11『ミステリーハウス』 1982年にマイクロキャビンから発売されたコマンド入力式（キーボードから英単語を入力する）アドベンチャーゲーム。モノクロで描かれた館の中に隠された宝石を見つけ、最終的に脱出すればクリア。

※12『デゼニランド』 1983年にハドソンがオールマシン語による高速画面表示を打ち出したコマンド入力式のアドベンチャーゲーム。埼玉県「デゼニランド」に隠された秘宝「三月磨白」を見つけ出すことが目的。某ランドのパロディが強烈なせいか、家庭用ゲーム機への移植はされていない。

※13『サラダの国のトマト姫』 1984年にハドソンが発売したコマンド入力式のアドベンチャーゲーム。カボチャ大王に乗っ取られたサラダ王国を舞台に、キュウリ戦士がトマト姫を助けるため冒険の旅に出る。ファミコン版はコマンド選択式になり、難易度が下がった。



倫太郎「クリスティーナ……、俺は今から、ありのまま今起こったことを話す」
紅莉栖「だが断る」

STEINS;GATE 変移空間のオクテット

■Windows 7/Vista/XP (SP2以降) ■GigasDrop.

©2009-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

『STEINS;GATE』の世界観を元に、8ビットPC時代のアドベンチャーゲームというコンセプトで開発された作品。コマンド選択式ではなく、キーボードから英単語でコマンドを入力するハードコアな作り。グラフィックの描画もデジタル8色、BGMもFM音源+PSG音源を再現した本格志向だ。

※14 PC-8801mkⅡSR 従来のPC-88からグラフィックの高速化やFM音源の採用など大幅にパワーアップし、ホビーパソコンの主流となった名機。1985年発売。

※15 PC-6001 1981年当時としては安価な89800円で発売されたNEC製8ビットPC。教育向けの一方で、PSG音源やROMカートリッジも使えてホビー色が強い。大ヒットしたパソコン入門まんが「こんにちはマイコン」でゲームセンターあらしがプログラムを学んだマシンでもある。愛称は「パピコン」。

※16 FM-7 1982年に発売された富士通の8ビットPC。同時期のPC-8801など上級者向けのパソコンよりひと回り低価格ながら、スペックは同等のため大ヒットし、良きライバルハードとなった。

※17『スターアーサー伝説』 T&Eソフトによる全三部作のアドベンチャーゲーム。宇宙暦3826年、主人公のスターアーサーは侵略者ジャミルの野望を打ち砕くため、伝説のレイソードを探して惑星メフィウスに向かう……。フルカラーで描かれたSF世界は魅力だったが、第一作『惑星メフィウス』にて、22×22の砂漠マップで10の手がかりを探すところで心が折れたプレイヤー多し。

※18『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』 1984年、システムソフト発売のアドベンチャーゲーム。飛行機事故に遭ってアフリカに不時着したミコとアケミが生還できるよう手助けする。いち早く瞬間描画を実現し、『オホーツクに消ゆ』より先にコマンド選択式を採用。ただしコマンドが多すぎて見つけにくく、ありがたみが薄い。

—— いただいて、マニア対マニアみたいになってましたね。PC-8801mk2SR版（ゲーム中ではPC-8081mk2SR）（※14）、だったらMZのグリーンモニタ版（ゲーム中ではNZ-2200）も入りたいよと。そこからP6（PC-6001）（※15）やFM-7（※16）、X1、X1 Turbo版も加えましたからね。

—— M2さんにブレーキをかけなかったと。

志倉 そんなもの、全部受け入れるに決まってるじゃないですか。それはやり切らないとネタとしても面白くないので、やり切りましたね。ほかのラインを止めてでもやり通しましたから。ただ、あの後が続いてないのが惜しい。あのパッケージの箱、昔のPCソフト用のものを製造する機械を使わせてもらって、多めに作ったんですよ。いろんなものがシリィズ化されていくと思ってたけど、作る時間がない。俺ら8bit作ってる場合じゃないよねと。

—— 売上の的には上々だったんですね。

志倉 そうですね、『シュタゲ』については。ただ『CHAOS;HEAD NOAH』と『ROBOTICS;NOTES』でやってもそこまで売れないので、ちょっと厳しいんですね。

—— レトロゲーム風のソフトにはマニアの目が厳しいんですが、『シュタゲ8bit』はみ

んな圧倒されてましたね。

志倉 やりすぎだ、ぐらいの声があつて。モトは取りました、頑張った甲斐がありました。

小島秀夫監督や堀井雄二氏の影響を受けたリアル志向

—— PC-8801ではどんなゲームをされました？

志倉 88のアドベンチャーゲームは大体やってみましたね、初期だと『スターアーサー伝説』（※17）ぐらいから。目ぼしいものは当時やってますし、今もコレクターとして全部持ってますからね。ただ『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』（※18）、あれが手に入らない。この前、奇跡的にヤフオクで出てたんですよ。○万円ぐらいまで競り合って、断念しました。さすがにフロッピー1枚に○万円はねえと思って、もうプロジェクトEGGに（移植を）祈ろうと思って。でも、やっぱり（現物を）持っていたいんですね。この記事、マニアな人が見てると思うので言わせてください。もし『ジャングルアドベンチャー』を持ってる方がいらっしゃったら、5万円ぐらいだったら買い取ります！

—— 誌面で高価買取の呼びかけを！

志倉 『サルトマ』のフロッピー版もなかなか手に入らなかったんですが、あれも10万円ぐ

らいで手に入れて。カセットテープ版は4本ぐらい持つてるんですけど。少ないんですねフロッピー版。

——まだFDドライブが数十万円していた時代ですからね。

志倉 『デゼニランド』も（テープ版を）5本持ってますし、そこは愛があふれてます。ただ、あのソフトは諸般の事情があつて、なかなかメディアに出せないみたいですね。

——ネットで『シュタゲ8bit』の攻略を探すと、『デゼニランド』で使える単語を参考にしよう！と書いてますからね（笑）。

志倉 でも、その楽しみ方をしてるのは、ごく一部の人ですからね。社内でも僕と松原（松原達也氏。科学アドベンチャーシリーズのプロデューサー）だけがネタをわかるんですよ。ほかは知らないで作業してます。「これじゃない、絵が綺麗すぎるんだよ！」とか。『シュタゲ8bit』の話ばかりになっちゃうな。

——『ジーザス』（※19）より絵が綺麗だとダメ出しをされたという話ですが（笑）。

志倉 『ジーザス』、最近やってますよ。僕の中での最新ゲームですね、昔クリアしてますけどまたあらためて。瞬間描画どころじゃない、画面の一部で、必ずどこかを描き変えますからね。

——84年発売のファミコンはどう思いました？

志倉 僕はファミコンなんて「ファミリ」が付いてる時点でダメだよと思ってたんですけどね。でも、『ゼビウス』が出た瞬間に変わったんです。これからはファミコンだわと。

——（『ゼビウス』の）X1版は画面はアーケード版とソックリなんですけど、スクロールで完敗しましたね。

志倉 X1版もよくできてましたけどね。あの時代の電波新聞社の輝きたるやすごかったですよ、ナムコやアーケードゲームの移植が。

——当時のベーマガでは古代祐三さんが「YK-2」名義でコーナーを持たれていましたが、意識されました？

志倉 もちろん、神です。古代さんの作ったFM音源の音色をどれだけ参考にしたことか。それこそヒューマンって会社に入社した時のデモ音源なんかは、古代さんの音色が入ってましたから。でも、実は大して年も変わらなくて、そうだったのって。

——ゲーム業界にスターが綺羅星のようにいた時代ですね。

志倉 憧れの人シリーズで言うと、『スナッチャー』信者としては小島監督もですし、『軽井沢誘拐案内』や『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』の堀井雄二さんもそうで

すね。

——お二人の作品には家庭用じゃなくPCがファーストコンタクトだったんですね。

志倉 そうですね、家庭用否定派だったので。（家庭用への移植は）冗談じゃないって思ってたので。

——パソコンゲーマーは、家庭用に誇りが打ち砕かれていったんですね。

志倉 僕もアーケードかパソコンだったんですよ。アーケードで言うと『ドルアーガの塔』で取ったアイテムが並ぶことの喜びや、『バックマン』でリングから鍵（面が進むごとに下にフルーツが並ぶ）まで行つて、そこから先はないのかという寂しさ。それがパソコンで『ハイドライド』に出会って、人生を変えられたんですね。

——小島監督の『スナッチャー』も重厚な世界観をアドベンチャーゲームに持ち込んで、衝撃がすごかったですよね。

志倉 衝撃もあつたし、（舞台の）「ネオ・コウベ・シテイ」が神戸じゃないですか。堀井さんの作品も必ず軽井沢やオホーツクとか実在の場所で、そこにリアリティがあつたというか、映画的でありドラマ的だったんですよ。今、僕が作ってる作品も必ずどこかのリアルな街が出てくるのは、堀井さんや小島さ

※19『ジーザス』 エニックスが1987年に発売したSFアドベンチャーゲーム。交信の途絶えたハレー彗星の探査船で主人公が見たものは……。『エイリアン』を思わせる映画的なシナリオや質の高いグラフィック、すぎやまこういち氏による音楽（『ドラクエI』のBGMが!）の三拍子がそろった傑作。コマンド選択式を採用し、攻略もスピーディに進む。

※20『J.B.ハロルド』シリーズ 刑事J.B.ハロルドを主役とした一連の推理アドベンチャーゲーム。周囲に聞き込みを重ね、家宅捜索をして……と手続きを踏む捜査の地道さは、本物の刑事さながら。第一作『殺人倶楽部』は1986年に発売、第二作の『マンハッタン・レクイエム』はコンテンドーDSにも移植された。

※21 PC-88VA2 1988年に発売されたNECパソコン。前機種PC-88VAは、パワー不足が目立ってきたPC-8800シリーズの一新を図ったもの。CPUを8ビットから16ビットに変更、ゲーム向けのスプライト機能やFM音源を搭載し、独自OSのPC-Engine（ゲーム機とは別もの）を付属した意欲作だ。が、互換性が不完全で動かない88ソフトもあり、すでにPCゲームの主流もPC-9800シリーズに移行していたため、不発に終わった悲運のハード。

※22 1982年にソード（現・東芝パソコンシステム）から発売されたゲームパソコン。同時期のMSXやセガのSC-3000と中身はソックリで（ただし互換性はない）『ディグダグ』や『ボスコニアン』などナムコのアーケードゲームが移植された。

※23 PC-8801mkⅡSRに電話機一体型モデムを追加したモデル。当時としてもあまりに通信速度が遅く、SRのような後継機種は出なかった。

※24 1987年にシャープから発売された16ビットPCで、事実上のX1の後継ハード。86年にエレクトロニクスショーで『グラディウス』のデモ画面とともに発表された反響はすさまじく、実際に同ソフトを同梱。専用モニターと合わせて約40万円に上ったが、「アーケードゲームがそのまま動く」表現力の高さや「マンハッタンシェイプ」と呼ばれたツインタワーの美しいデザインがユーザーの心をわしづかみ。ビジネス用途ではNECのPC-9800シリーズに及ばなかったが、『源平討魔伝』や『スペースハリアー』といったアーケード移植（電波新聞社の底力!）や安価なC言語コンパイラなど開発環境も充実し、ホビーユースでは記録よりも記憶に残る。シャープ公認の合法的なエミュレータもあり。

※25 1989年に富士通から発売された32ビットPC。国産PC初のCD-ROMドライブ標準搭載で、1677万色中256色の表示能力やPCM音源も内蔵し、ライバルのX68000に一步も引けをとらないスペックを誇った。しかしゲームソフト面では不遇が目立ち、同時発売された『アフターバーナー』の移植も静止画は原作そっくりだが動くとガクガク（主にプログラムの完成度の低さのため）。その後、CD-ROMによるマルチメディアを生かした教育向けで一定の成功を収めたほか、データウエストの専用動画システム「DAPS」による『サイキック・ディテクティブ・シリーズ』などアドベンチャーゲームの良作にも恵まれた。多くのバリエーションが発売され、93年にはゲーム専用の簡易版「FM TOWNS MARTY」が登場。

んの影響であることは間違いありません。「軽井沢でひとりの女の子が誘拐されて行方不明になった」というだけで事件性を感じる。興奮したり感情を動かすベースとしてそこは必要だと、あの頃から感じてたんでしょね。

——リアリティ重視といえば、『J. B. ハロルド』シリーズ（※20）はやられましたか？

志倉 やってました。同梱されたマニュアルというか捜査手帳に書き込んだりしてましたね。『シュタゲ8bit』に秋葉原マップがついてるのは、あのゲームのオマージュですから。これを切り取って、そのキャラクターが登場したシーンに貼り付けてねとか、主人公の岡部倫太郎を切り取ってマップに置いてねと。別に置かなくても迷わないんですが。

——その元ネタは、言ってもらえないとわかりません！

志倉 でも、もっとやりたかったのをあれでも削ってるんです。だってCD-ROMなのにフロッピー（を模したケース）の中に入ってますからね。あのCD-ROMより、ガワのフロッピーのほうが製造費が高いという。それをやらなかったら、ちゃんとビジネスになるんですが。

——わざわざガワを作ったんですね。

志倉 あれ専用に作りしました。フロッピーは12

cmのCDがちょうど入るサイズなんですよね。そりゃ作りたいじゃないですか？ Windows用だと思って買った人がまさかのフロッピーが入ってて、「やべえ俺FDDドライブを持ってねえ！」ってところから。

——PC-9801シリーズは買われたんですか？

志倉 98はだいたい後ですね、U2（PC-9801U2）が最初で。PC-88VA2（※21）も買ったんですが、少年ながらに落ち込んでいくのを感じてたんですね。「俺は『夢幻戦士ヴァリス』をやりたいためにVA2を買ったんじゃない」って。でも、なんだかんだ言って98でゲームはあまりやってないですね。

——88VA2まで買っておられましたか！

志倉 その頃にはアルバイトができて、自力で買えるようになったので、もう一気に。機種で言うとソードM5（※22）やPC-8801TR（※23）にFM-NEW7、X68000（※24）でシャープに戻って。あと、FM TOWNS（※25）も結構良かったですね、だいたい未来が来た感じがありました。

——FM TOWNSとX68000を両方そろえてる人も珍しい気がします。

志倉 だから『シュタゲ』のラボにもFM TOWNSとX68000が両方ある。「これ、どっちかでいいんじゃないの？」っていうところ



が、二つともあるんですよ。中身は相当改造されてるんですけどね。FM TOWNSで『同級生』を遊んだなあ。

——98といえば、アドベンチャーゲームの頂点とも言われる『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』はプレイされませんでした？
志倉 やってないです、『同級生』をやった頃にはもうバンドとか始めてて。昼はオタク、夜はバンドマンをずっとやっていて、今言う「オタクとリア充を昼夜で使い分けてる俺カッケー」と思ってたので。だけど、昼間や

ってたコンピュータの知識が、のちにバンドとまさかの合流をするんですね。ロックバンドでしたけど、MIDIの打ち込みでオーケストラの音っぽいものを出してたので、僕らのバンドだけ音がリッチなんですよ。

——ライブでも打ち込み音源を活用されてたんですね。

志倉 そのデモ音源を、6社ぐらいのゲーム会社に送ってましたからね。

——その中の一社がヒューマンだったと。

志倉 そうです。『ファイヤープロレスリング』（以下、『ファイプロ』）出してる会社ですからね。じゃあヒューマンにしようかと。デモは結構多くの会社で受かったんですよ。ただの打ち込みじゃなくて、バンドサウンドというところに何かを感じてもらえたのかもしれないですね。

——『ファイプロ』もかなりやり込まれたそうですね。

志倉 死ぬほどやってましたね。PCエンジン版を4人でやってると、悔しくてコントローラをぶん投げる友達もいるんですね。それで、投げるときはこたつの布団に投げるってルールを作りましたから。

——就職する会社もゲームで選ぶのが志倉さんらしいですね。

志倉 『ファイプロ』やってる」って言ったから、すぐ来てって話だったので。僕らのバンドサウンドで、この残念なピコピコ音を何とかしてやろう！ と思ったんですが、その自信は打ち砕かれました。スーファミ仕様に落とし込むと、やっぱり残念な音になってしまったんですね。（ハードの）制約が厳しすぎて。

——そろそろ内蔵音源からCDにシフトする時期ですよな。

志倉 でも、しばらくはスーファミ（音源）でしたけどね。プレステが出て、業界もヒューマンという会社も一変して。やばい、ポリゴンには付いていけないって雰囲気でしたからね。

——グラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一さんとの出会いもヒューマンという。

志倉 そうですね。今も一緒にアドベンチャーゲーム（『解放少女SIN』）作ってますしね。でも、須田さんはそんなに昔のアドベンチャーゲームのマニアでもなかったですよ。主にゲーセン派だった気がしますね。この間、彼が『源平討魔伝』について熱く語ってる記事を読みましたけど、僕なんでもっとマニアだぜ！ って思いましたね。そんなわけで今でも仲良くしてもらってます。

——ヒューマン時代は『御神楽少女探偵団』



ロボティクス・ノーツ ROBOTICS;NOTES

■Xbox 360/PS3/PS Vita ■MAGES./5pb.

©2012-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

拡張現実が普及した近未来で、ロボット部の少年少女たちの青春を描いたSFアドベンチャー。種子島に住む八汐海翔は仲間たちと共に二足歩行ロボを制作する一方、世界の命運を左右する「君島レポート」の存在を知る……。『STEINS;GATE』から9年後の世界であり、前作のキャラも登場する。

で歌もののサウンドに挑戦されてましたね。
志倉 あの作品は技術的にも面白いことやっているんですね、お金もかかっている。オーソドックスな背景+立ち絵だけじゃなくて、そこにアニメーションの要素を取り込んだのが新しいと思ってましたね。

——ご自分からやりたいと申し出たんですか？

志倉 あれはプランナーが河野一二三さんですけど、「これの主題歌はもう俺しかないでしょ」と言っていたら、「社内コンペです」と言われて。あの時サウンドチームが40人ぐらいいたので、みんな曲を書いたんです。だ

けど、ヒューマンの歌のコンペってほぼ僕が制覇してたんですよ。みんなインスト系（ヴォーカルの入らない曲）出身の人たちの中で、僕だけ歌ものから来たので、サーセンと言いつつながら。でも、結構強者はいましたね。高田（雅史氏）とか。最近の作品で言うと『ダンガンロンパ』もあり、それこそ須田さんの作品（『シルバー事件』など）もやっていました。

——アドベンチャーゲームに強いヒューネックスも元ヒューマンの方たちで、今もヒューマンの志は受け継がれてますね。

志倉 ヒューマンの後輩も結構多いんですが、みんなそこそこ出世してるんですよ。だから「あいつ、知ってるよ」とかちょっと偉そうなことがあるんです。

原点に戻ることで進化を目指す アドベンチャーゲーム

——あらゆるジャンルにかかわってこられた志倉社長が、今の活躍の場としてアドベンチャーゲームを選ばれたのはなぜでしょう？

志倉 なるようにしてなってますね。ある原作がアニメになったりコミックや音楽商材になったり、そうしたメディアのひとつがゲームだと思ってるんです。その中で僕らが創った物語を正しく伝えるのはどれかと考えると、

そこはインタラクティブ性が高すぎても難しいので、やっぱり想定した順番どおりに体験してもらえるアドベンチャーゲームしか選択肢がないですよ。

——時系列どおりに楽しんでもらえるマンガやアニメと性質が近いですよ。

志倉 ただ、そのアドベンチャーゲームにも進化の余地はあると思ってます。『ROBOTICS;NOTES』で3Dにして、カメラアングルやもう少し自由度の高いものにする試みをしましたが、演出をどうやったら強化できるかという。今は「アニメーション以下だけどアドベンチャーゲーム以上」を目指して作っています。さまざまなメディアに展開するうえで、原作としてのゲームを創るとしたら、やっぱりアドベンチャーゲームというジャンルしかないかなと。

——『シユタゲ』もマルチエンドに見えて一本道で、アニメ化向きですよ。最初からテレビアニメは想定されてました？

志倉 毎回そうですね。『ROBOTICS;NOTES』に至っては、並行してアニメを作っていました。最初の作品は、別にゲームじゃなくてもいいとさえ思ってます。「Occultic;Nine」という作品も、まずノベルなんです。ノベルから始まって、この後にどう展開しようかと。



オカルティック・ナイン
Occultic;Nine

■小説 ■オーバーラップ文庫
©志倉千代丸／オーバーラップ

志倉千代丸氏の初ライトノベル。吉祥寺を舞台に9人の変わり者たちが集まり、小さな違和感が想像を絶する大事件に……。略称は「オカン」。

それに『CHAOS;CHILD』（科学アドベンチャーシリーズ第四弾）って新作を発表しましたけど、こちらはゲームですね。その後の新作は、もしかしたらゲームじゃない可能性だってあるし、最初にテレビアニメの可能性もあります。その意味ではアドベンチャーゲームにはこだわってるんですけど「ゲームであること」にはそんなにこだわってないんですね。

——マルチメディア展開のひとつとしてのゲームであると。

志倉 そうでないとやっていけないです。アドベンチャーゲームだけでやっていける時代じゃないんですね。たとえばこの雑誌（『アドベンチャーゲームサイド』）が100万部ぐらい売れている時代なら、僕らもバブリーに作れるんですけどね。

——基本的に一本道にしているのは、ほかのメディアに展開しやすいように？

志倉 そうですね。あんまり障壁が多いと、ストレスになっちゃうんですね。『デゼニランド』で「ATTACH CROSS」（棺桶に十字架をはめる場面での謎解き。「ATTACH」という単語が難しすぎて多くのプレイヤーが挫折した）がわからないからその先に行けない、それで3ヵ月止まってしまおうという。それだと現代っ子には受け入れられないので、調整が難しいですね。

——『シユタゲ』のフォントリガー（電話を取るかメールにどう返信するかでシナリオが分岐）も最初は難しいと言われましたよね。

志倉 パッチを当てて、ここには分岐があるよってお知らせだけ入れるようにしたんですけどね。でも、人生ってそういうもので、実際「Twitterとかで適当なことを呟いたら、なぜか炎上しちゃうとか。僕もリアルに経験していて、好きな女の子にしなきゃいいようなメールを送っちゃったからイザコザになるとか、普通に携帯を使ってるだけで人生って分岐してるじゃないですか。「ここは分岐ポイントです」なんてお知らせがあるなんて、もう全然リアルを否定してるよと思ってたんですけど、怒られちゃったので入れました。

——メディアミックスを意識しつつ、ゲームとしてやり過ぎるんですね。

志倉 『ROBOTICS;NOTES』の分岐の部分もやっぱりお叱りを受けたんですが、昔の人だったら絶対あれにお叱りはないですね。昔はどこまで行っても宇宙のマップで、どこにいくかわからなくなって終了ってゲームもありましたから、それと比べたらだいぶ緩いはずなんですけどね。それこそ君島レポートを探すシーンなんかも、まさに昔のアドベンチャーゲーム風です。近いところと言うと『さんまの名探偵』ですね。昔からのゲーマーが「ああそういうことね」ってわかってくれるようなメッセージを、今の人にもギリギリ受け入れられる範囲でエッセンスとして入れている。だから、アドベンチャーゲームはそういう意味では全く進化してないんですよ。

——ノーヒントで突破口を探す昔のアドベンチャーゲームは、ゲーム的でありつつリアルでもありますよね。

志倉 やっぱリアルリテイがないと痛みを感じないと思うので、それを下敷きにしてものづくりを進めています。あとは会議をやるとき、アイディア出しの参考にするために机の上にある資料が、昔の「ログイン」（※26）や「Beep」（※27）なんですよ。それをペラペ



カオスチャイルド CHAOS;CHILD

■プラットフォーム未発表 ■MAGES./5pb.

©2013 MAGES./5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP/Chiyo St. Inc.

2009年11月6日、渋谷駅周辺にM7.8の局地的な地震が発生し、死者は3851人に達した。そして2015年、復興の進む街で新たなサイコサスペンスストーリーが“胎動”する……。『CHAOS;HEAD NOAH』の6年後を舞台とした妄想科学アドベンチャー。前作をプレイしてなくても楽しめるという。

ラめくって、これ面白かったよねって昔話をしながら、今だとどうなるかなという話をするんですね。

——すでに必要なパーツや発想は、すべて昔のアドベンチャーゲームにあるという。

志倉 だってアドベンチャーゲームほど進化してないジャンルはないので。最近戦争ゲームの『バトルフィールド4』をやったんですけど、昔は『フロントライン』（※28）ですから。あそこからの進化って、ものすごいことになってるじゃないですか？ それアドベンチャーゲームだと、『ジ・ザス』のほうがよくできてるって言うてもいいぐらいですからね。今でもメロディ覚えてますから。

——志倉社長は今後どういう方向にアドベンチャーゲームを進化させたいと思われませんか？

志倉 僕が憧れてるのがまずアニメーションなんです。全部シームレスにアニメーションして分岐していくものが作れたら最高なんだけど、それをすぐやるのはコストと時間の問題もあって難しいので。じゃあ、それを3Dで表現するとどうなるんだろうとか。

あとはアドベンチャーゲームっていつしか、とあるお作法ができちゃったんですよ。それは背景+立ち絵っていう作法で、これが生まれてからやたらと量産できる時代になって。

その前は、すべて1枚絵だったんですね。だから、逆にその時代に戻そうと考えると、おそらく数千枚のビジュアルが必要になってくるんですが、それがもししたら原点回帰でもあり新しさかもしれない、っていう考え方がひとつあります。

——ビジュアルノベルの作った流れを壊すと。

志倉 そうです。立ち絵+背景でやってるから表現の幅が狭まってるのは間違いない。それを打破するには、もう全部イベント絵にしてみようという。立ち絵と衣装や表情、ポーズの差分というのは、アドベンチャーゲームの業界用語になってますけど、そろそろ次のフェーズに行きたいなって。

——そのステップに進むべく、準備はされていますか？

志倉 そのためにMAGES.の社内では、今アニメーション業界から人材を確保してるんですね。それこそ『シユタゲ』劇場版の監督さん（若林漢二氏）とか。それで全シーンをアニメ的にコンテを切っていけば、アドベンチャーゲームとしてはもっと表現力が高まっていくし、感情移入もできるので、それはひとつ進化かなと。ある意味で退化なんだけど、一周回って進化かなと考えています。

——本日はありがとうございました！

※26「ログイン」 アスキー（後に旧エンターブレイン）が刊行したパソコン雑誌。「月刊アスキー」から独立した当初はマジメな技術情報が主だったが、パソコンゲーム中心に方針転換。おふざけネタ満載の「ヤマログ」、読者投稿+ナンセンス4コマなどの「バカチン市国」と何でもありの内容で、非ゲーマーからも熱烈に支持された。パソコンゲームが下火になるとともに、2008年に休刊。「ファミ通」も同誌の1コーナーだった「ファミコン通信」を連載していたスタッフが創刊したものが始まりだ。

※27「Beep」 1984年末に日本ソフトバンク（現ソフトバンククリエイティブ）現から創刊された総合ゲーム雑誌。当時としては珍しく家庭用ゲーム機を大きく扱い、後にセガ・マークIIIをプッシュした誌面に。とはいえ、完成度に大きな「？」のつくマークIII版『アフターバーナー』を“アウアーアウアー”という伏せ字と抗議を兼ねた表記をしたり、硬派なポリシーがうかがえた。1989年5月に休刊したが「BEEP! メガドライブ」して復活。それ以降「SEGA SATURN MAGAZINE」→「Dreamcast Magazine」→「ドリマガ」→「ゲーマガ」と誌名を変更し、2012年3月末に休刊。

※28『フロントライン』 1983年にタイトーが発売したアーケードのアクションゲーム。軍人の主人公を8方向レバー+ダイヤルスイッチ+ボタンで操作して進撃し、敵司令部を破壊すればステージクリア。手榴弾で壁の向こうの敵を倒せる点で『戦場の狼』、車両に乗れることは『怒』シリーズの原点と言える。



手軽で安価、なのにじっくり楽しめる。
DSiウェア、3DSダウンロードソフトは、
隠れた名作の宝庫だ! その中でも今
回は、『SIMPLEシリーズ』で有名なデ
ィスリー・パブリッシャーが手がける、
アドベンチャーゲームを紹介しよう!

Text=船越崇志(STUDIO-M)

ダウンロードアドベンチャー大全

DSi
&
3DS

ディスリー・パブリッシャー『SIMPLEシリーズ』+α



アイデア勝負！ ダウンロード専用ソフト

一般的なパッケージソフトと比べ、実験的、挑戦的なゲームが多いダウンロード専用ソフト。アドベンチャーの分野に於いてもそれは例外ではなく、推理モノから脱出モノ、果てはアクション要素を取り入れたものなど、その内容は多岐にわたる。最近では、ダウンロード専用のプリペイドカードを取り扱う店舗も増え、一般層へのダウンロードゲームの認知度も上がってきた。そんな中、精力的に活動し続けているメーカーのひとつが、今回特集するディースリー・パブリッシャーだ。

同社では低価格帯ゲームブランド『SIMPLEシリーズ』で、アイデア勝負のゲームを得意としていたこともあってか、30タイトル以上（2013年11月現在）ものソフトをニンテンドーeショップで配信している。意外にも配信タイトルの大半を占めているのは

アドベンチャーで、特にタッチパネルとの相性が良い脱出ゲームは好評を博しており、今でも続々と新作が作られている。近年配信されたタイトルでは、初心者向けのヒント機能が搭載された作品も多く、不慣れなプレイヤーでも安心して楽しめる親切な作りも特徴。お手軽価格でじっくり遊べる物がそろっているのも、この機会にぜひプレイしてほしい。



パッケージソフトに勝るとも劣らない優良ソフト揃い。謎解き、脱出、ときには美少女、ここで気になるタイトルを探してほしい

掲載タイトル(発売順)

DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 密室からの脱出	500円 →P.48
DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE 密室からの脱出 ～学校編～	500円 →P.48
DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 密室からの脱出 ～プリズンブレイク～	500円 →P.49
DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE 密室からの脱出 ～カラクリ屋敷～	500円 →P.49
DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE 密室からの脱出 ～南国のコンビニ～	500円 →P.50
DSi	@SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE 密室からの脱出 ～スカイタワー編～	500円 →P.50
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.1 THE 密室からの脱出 ～不思議なクマドナルバーガー編～	500円 →P.51
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.2 THE 密室からの脱出 ～学校の旧校舎編～	500円 →P.51
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.3 THE 密室からの脱出 ～セレブな豪邸編～	500円 →P.52
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.4 THE 密室からの脱出 ～南国のリゾート編～	500円 →P.52
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.5 THE 呪いの廃病院 ～閉じ込められた顔のない少女～	500円 →P.55
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.6 THE 密室からの脱出 ～遊びの天国クマドナルボウル編～	500円 →P.53

3DS	女家庭教師 伊部香先生と密室にいたら ○○しちゃうかもしれない。	800円 →P.56
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.7 THE 浮気彼氏 ～突撃!浮気現場～	300円 →P.57
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.8 THE 浮気彼氏 ～浮気の代償～	300円 →P.57
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.9 THE 密室からの脱出 ～テレビ局密着24時編～	500円 →P.53
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.10 THE 浮気彼氏 ～クリスマス中止のお知らせ～	300円 →P.57
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.11 THE 浮気彼氏 ～家政婦が見た浮気現場～	300円 →P.57
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.12 THE 脱出ゲーム ～危険な5つの密室～	700円 →P.58
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.14 THE 脱出ゲーム ～裏切りの密室～	700円 →P.58
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.16 THE 密室からの脱出 ～愉快的サルとファミレス編～	500円 →P.54
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.21 THE 鑑識官 ～Flie.1 緊急捜査!重要証拠をタッチせよ!～	500円 →P.59
3DS	@SIMPLE DLシリーズ Vol.23 THE 鑑識官 ～Flie.2 緊急出動!落ちたホシを追え!～	500円 →P.59

※表内の㊦はDSiウェア、㊦は3DSダウンロードソフトを表しています。 ※価格は税込のものです。

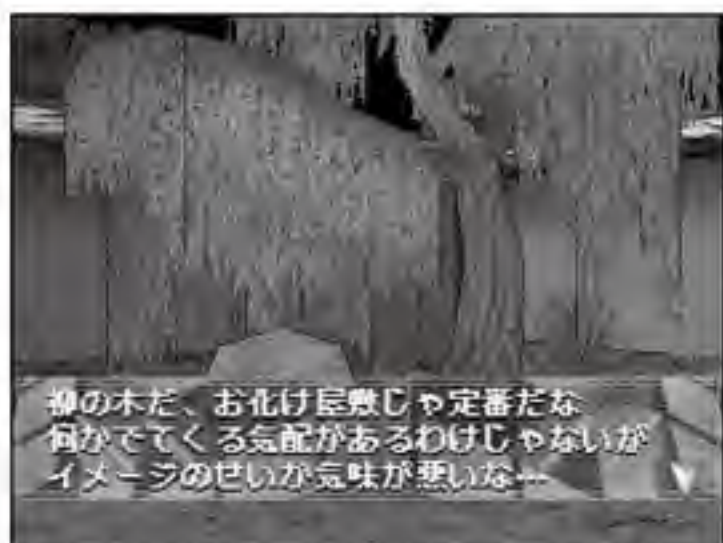
THE 密室からの脱出

DSi

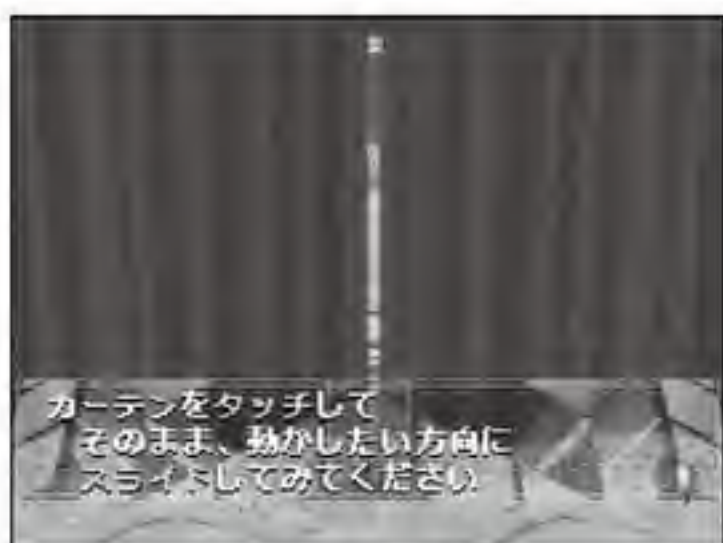
ホラーテイストあふれる シリーズ1作目

『密室からの脱出』シリーズ記念すべき1作目となったタイトル。不思議な占いの館に閉じ込められた青年が、ひとりで施設からの脱出を目指す物語となっており、誰もいないお化け屋敷や、突然消えるフードの男など、ミステリーホラーを意識した仕掛けが随所に光るのが特徴だ。基本システムはシリーズ1作目にしてすでに確立され、タツ

チペンを利用した直感的な捜査、自由に記載できるメモ帳機能など、ニンテンドーDSの特性を存分に生かしたゲームとなっている。また、全3ステージのうち、ステージ1こそ初心者を意識した易しい作りだが、ステージ2以降は暗号解読や捜査の手順推理アリ。最終ステージは1〜2ステージの倍以上にボリュームが増え、さらに道中の行動でエンディングが分岐するなど、脱出ゲーム上級者でもやり応え十分の作品になっている。



柳の木だ、お化け屋敷じゃ定番だな何かでてる気配があるわけじゃないがイメージのせいが意味が悪いな……



カーテンをタッチして
そのまゝ、動かしたい方向に
スライドしてみてください

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2009年7月22日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2009 INTENSE ©2009 D3 PUBLISHER

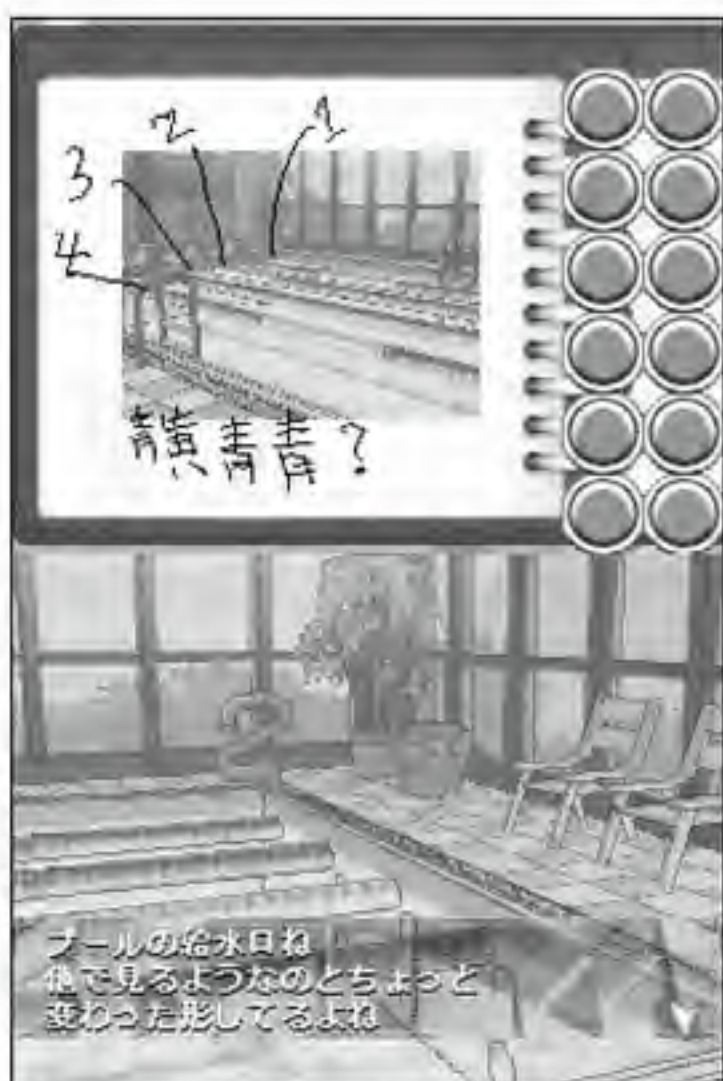
THE 密室からの脱出 (学校編)

DSi

学園に隠された秘密!? 謎のメールが導くものとは

図書室で居眠りしていた少年・御手洗を主人公に、脱出を目指しながら学校に隠された謎を解き明かすというストーリー。助けを呼ぶ謎のメール、誰もいない放課後など、学園ホラーもののテイストが強いが、登場人物たちが明るく、テンポよく話が進むのが魅力。また、ステージ1は御手洗、ステージ2はヒロインの唯希と、各ステージで

視点が変わり、物語を多面的に見られるのが印象的だ。システム面では、プレイヤーの目の前の光景を写真で残す「写真メモ」が新たに追加。また、ステージ1とステージ2の結末によって、ステージ3の内容が変わり、脱出一辺倒ではグッドエンドを迎えられない点も興味深い。ちなみに、主人公は最後まで御手洗という苗字しか語られないが、ステージ1のある場所に名前のヒントがある。気になる人は要チェック。



撮った写真に書き込みを入れることも可能。推理に役立てたり、複数の現場を見比べたりと、多くの場面で役立つ

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2009年12月24日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2009 INTENSE ©2009 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

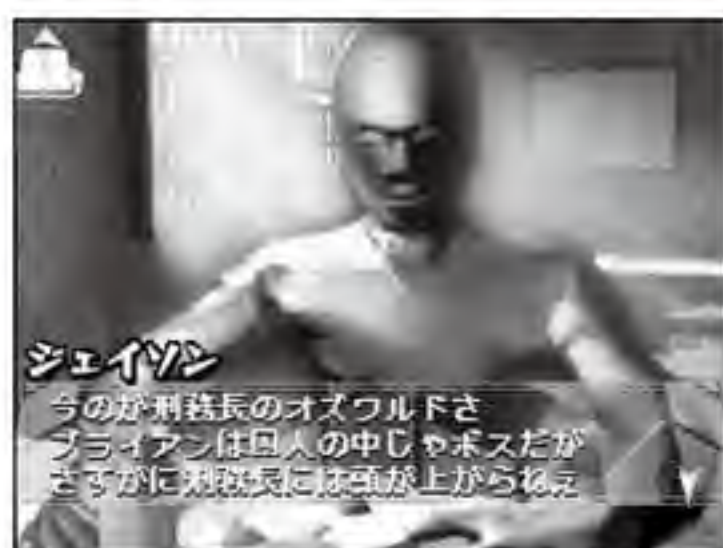
〜プリズンブレイク〜

DSi

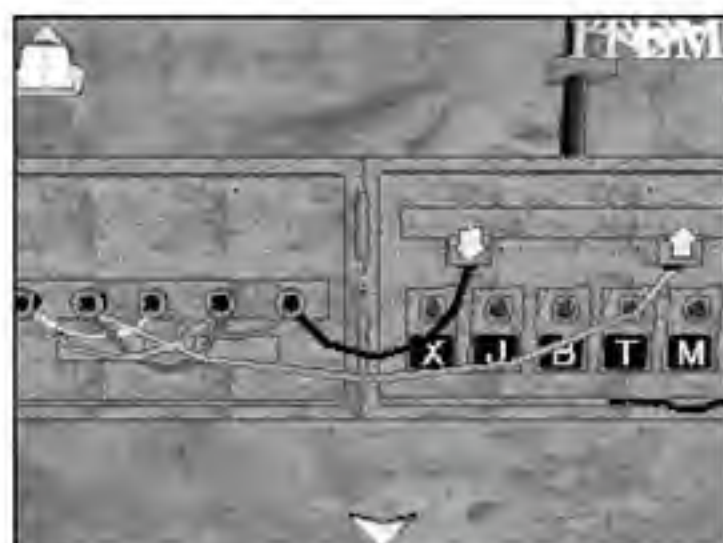
ストーリー面をさらに強化
監獄に隠された秘密に迫る

無実の罪で、ロックシティ連邦刑務所という場所に投獄されたロイ・ウィリアムズ。隣の房にいるジェイソン、看守のオズワルドなどから情報を得つつ、ロイは、前囚人のマイケル爺さんが残したという脱獄の経路をたどっていく。

脱出ゲームで脱獄ものという直球勝負の本作。主人公のロイ自身に秘密があったり、刑務所



囚人同士で情報交換。ここでの行動が、のちの脱出を左右することもある



パズル的な仕掛けが多いのも特徴。法則を推理して答えを導き出そう

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2010年3月25日 ■500円(税込)
■CERO B(12才以上対象)
©2010 INTENSE ©2010 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

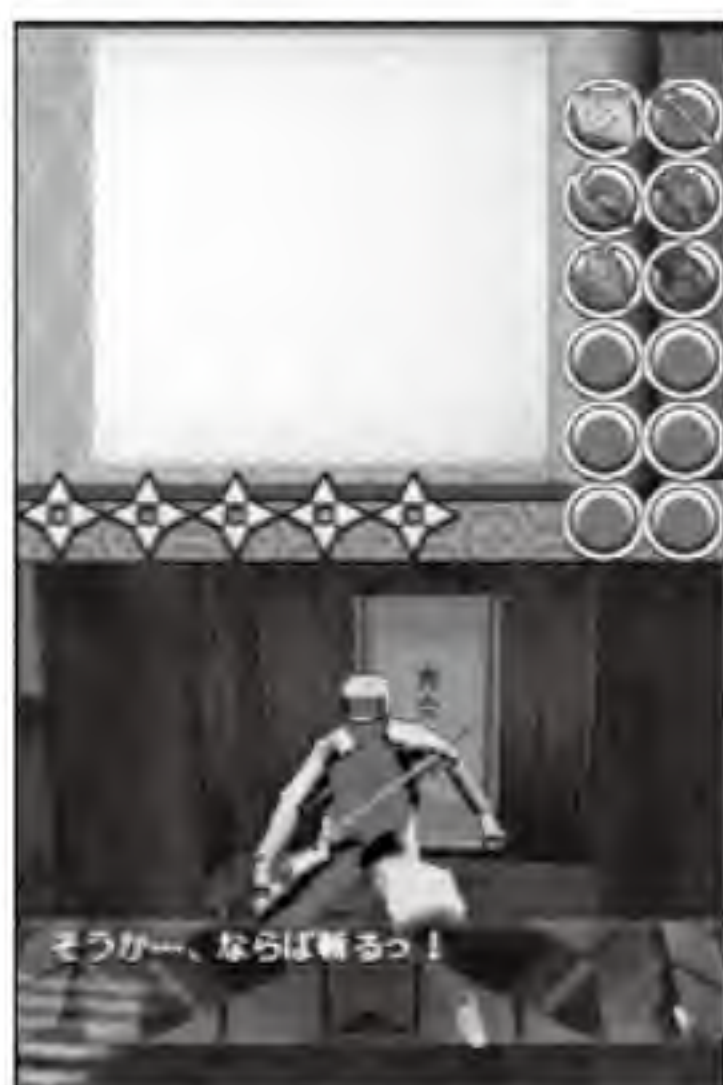
〜カラクリ屋敷〜

DSi

忍者でアクション!?
常識破り異色作

『学校編』の主人公・御手洗の祖先と思われる忍者の物語。一族に生贄^{いけにえ}として利用されそうな妹を助けるため、抜け忍となつてカラクリ屋敷に挑む。

脱出ゲームとしては珍しく体力制を導入しており、トラップで一定以上ダメージを受けるとゲームオーバー。時には追っ手とのバトルが発生し、スライド操作で攻撃、特定の印を結んで



各所で襲い掛かってくる忍者。特定の手段、手順でなければ攻撃が効かないことも多く、倒し方を推理する必要がある

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2010年7月21日 ■500円(税込)
■CERO B(12才以上対象)
©2010 INTENSE ©2010 D3 PUBLISHER

忍術を行使するなど、アクション性が強いのが特徴だ。ラストにはボスまで登場し、これは本当に脱出ゲームなのか? と疑いたくなるが、謎解き、捜査、暗号解読といった基本は押さえられており、従来のシリーズファンも安心。難易度は比較的易しく、初心者にも薦めやすい良作だ。ちなみに、他作での“御手洗”や“忍者”が関連する場面では、本作とのつながりが見え隠れする。ルーツを知るうえでもプレイしておきたい一作。

THE 密室からの脱出

〜南国のコンビニ〜

DSi

コメディ路線への転換？
不合理な謎もなんのその

とある南国のコンビニで働くフリーターの青年。休日にもかかわらず、店長から1時間だけとの約束で店番に出た彼だったが、店には誰もおらず、出口の扉も開かなくなり……。

シリアスな展開が多かったこれまでの作品から一転して、終始コメディタッチなノリで進む本作。シリーズの転換にもなったと言える作品で、これ以降、明

るいノリの作品が主流となっていく。レジの暗号を解くとなぜか開く扉、ジュースの並びを変えるとなぜか作動する機械、ある意味不合理な仕掛けなのだが、それらの仕掛けにツッコむ主人公も見どころのひとつで、そのコミカルな雰囲気になんと引き込まれてしまう。

なお、本作はステージ3の行動によってエンディングが分かれる。すべての謎を解かないまま脱出すると、バッドエンドになってしまうので要注意だ。



命の危機が迫っているわけでもないのに、窓ガラスを破ったり助けを求めたりといった行動はなし。ある意味リアル？

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2010年10月27日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2010 INTENSE ©2010 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

〜スカイタワー編〜

DSi

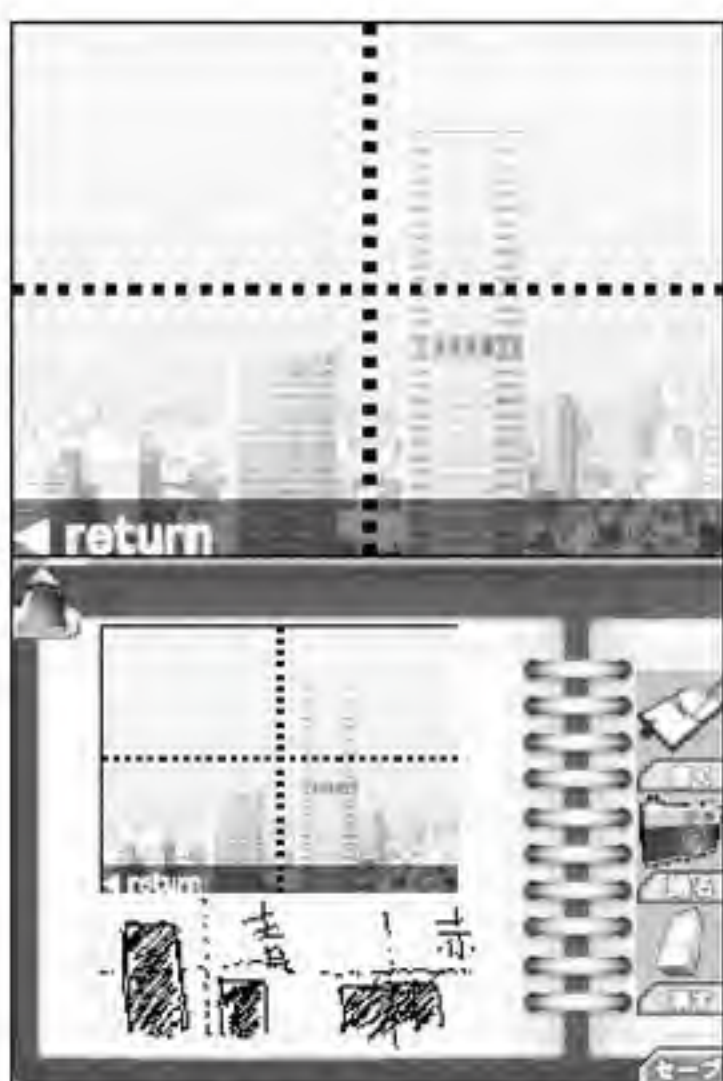
超有名なあの電波塔に
爆弾が仕掛けられた!?

某電波塔を彷彿させるスカイタワーで、警備のバイトをしていた青年。居眠りから彼が目覚めると周りに人はなく、同僚からの通信でタワーに爆弾が仕掛けられていることが判明する。

いきなり危機的状況から始まる本作だが、前作の流れを引き継いでか、ノリは軽めだ。エレベーター、屋上と、ステージが進むに連れてどんどん高所へ移

動させられる高所恐怖症の主人公。しかし、施設内は、建設者の遊び心とやらでなぜかパズルや暗号が仕掛けられており、その中で爆弾の恐怖や密室の謎に

翻弄^{ほんろう}される主人公の姿は、見ていて笑いを誘う。ちなみに、ステージ2のエレベーターでは、隣のエレベーターに飛び移ったり、鉄骨を渡るといったシーンがある。主人公と同じく、高所恐怖症の人はゾクとする場面になっているので、プレイする際は要注意(?)。



複数の場所を見比べたり、アイテムを合成、分解する必要があったりと、難易度はやや高め。じっくり調べるのが肝心

■ニンテンドーDSiウェア
■ディースリー・パブリッシャー
■2010年12月22日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2010 INTENSE ©2010 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

不思議なクマドナルバーガー編

3DS

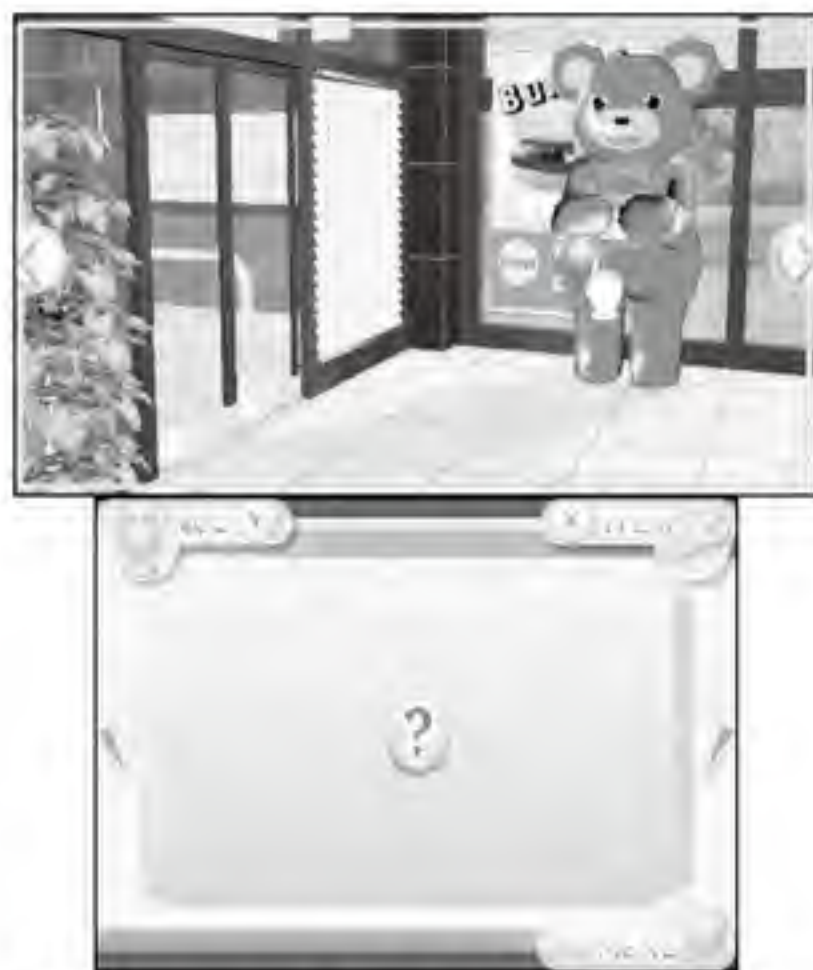
試行錯誤が垣間見える 3DS第一作目

郊外のとあるハンバーガーショップで居眠りしていた主人公。気づくと周囲に人はなく、店員すら見当たらない。ひとまず店を出ようとする彼だったが……。

ハードをDSiから3DSに変え、シリーズの新たなスタートを切った本作。3D表示も可能となり全面パワーアップ！だが、操作性の面でやや

不満が残る出来となっている。

従来の作品では下画面が基本だったが、本作からは上画面が基本。怪しい場所を直接タッチできた以前までと違い、調べるには上画面のカーソルをパッドで操作しなくてはならない。タッチペンをスライドさせることもカーソルは動かせるが、パソコンのマウス操作にも似たもどかしさ。丁寧に作られた仕掛けが多いだけに、たいへん惜しく感じる作品。



舞台はクマドナルバーガーというハンバーガーショップ。この店のマスコット・ドナルクマ君は、今後の作品にも幾度となく登場する

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2011年6月29日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2011 INTENSE ©2011 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

学校の旧校舍編

3DS

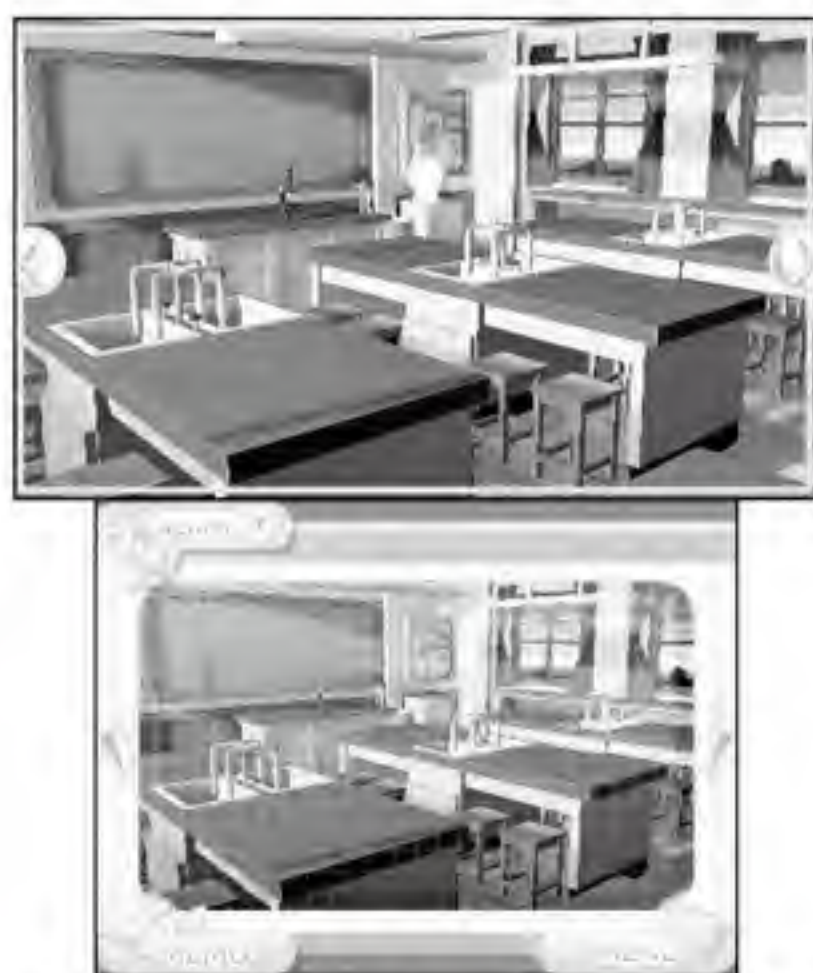
久々のホラーもの 操作性も大きく改善

幽霊が出るとの噂がある旧校舍。遊びの罰ゲームで旧校舍へ行くハメになった主人公は、突然そこに閉じ込められてしまう。

本作で注目すべき点は、前作での上画面のカーソル操作に加えて、下画面に上画面と同じ捜査現場を表示することで、タッチペンでの直感的な調査が可能になったこと。また、DSiウ

エア作品にあった写真メモが復活し、情報を整理しやすくなっている。さらに、「吹く」「傾ける」といった3DS本体の操作を取り入れた謎解きが豊富で、3DSの『THE 密室からの脱出』シリーズは、本作で基礎ができたと言っても過言ではない。

ホラーテイストな物語に合わせ、仕掛けも奇っ怪なものが多く、本格派も納得の作り。3DSから本シリーズに挑戦するなら、この作品がオススメ。



パッドでカーソルを動かすことも、下画面で直接タッチすることも可能。自分の操作しやすい手段でプレイ可能な点が嬉しい

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2011年12月7日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2011 INTENSE ©2011 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

〜セレブな豪邸編〜

3DS

トイレを探して右往左往!?
お笑い満載の脱出ゲーム

クラスメイトの社長令嬢から誕生日パーティに誘われた主人公。パーティの最中、トイレに行こうと会場をあとにした瞬間、扉が閉まってしまい……。

きぐるみの頭が抜けないまま屋敷をさまよう主人公、トイレに頭を突っ込んだまま眠ってしまふ酔っぱらい社長などなど、シリーズ一二を争うほどコミカルな作風ながら、謎解きの難易度は高め。ただ、本作から脱出ゲームに不慣れな人でもプレイしやすいよう、“初心者”と“ベテラン”の2種類のモードが用意されており、好みに合わせて切り替え可能となっている。“初心者”を選ぶと主人公自身の独白が増え、謎解きのヒントが得られる仕組み。モードの違いはあくまでヒントの量だけで、“初心者”でもベストエンディングを目指せるのが嬉しいところ。



『不思議なクマドナルバーガー編』との関連性が強い本作。黄金のドナルクマ君も登場



モードはオプションからいつでも変更可能。慣れてきたら“ベテラン”に挑戦だ!

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2012年4月4日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2012 INTENSE ©2012 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

〜南国のリゾート編〜

3DS

青い空、青い海!
南国でひと味違った脱出

親戚の叔父の誘いで、南国のリゾート地へと旅行に来た主人公。しかし、休んでいたホテルから出ようとしたところ、なぜかドアが開かない! 金髪美女との夢のバカンスを実現すべく、主人公の脱出が始まる!?

ステージ1はホテルの一室、ステージ2は水上コンプレックス、ステージ3は豪華クルーザーとい

った具合に、旅行を全面に押し出した構成。ステージ3での行動によってエンディングが分岐し、グッドエンドでは旅行中に遭遇した密室の謎が解明される。金庫を開けるとトイレのすっぽんがあったり、あからさまに怪しい動きをするイルカがいたり、不条理な仕掛けのオンパレードだが、グッドエンドで明かされるその理由は見もの。ヒントも多いので、ぜひ最後までプレイしてほしい。



リゾート地にまで進出しているドナルクマ君。今作でも、脱出の鍵を握っている……?

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2012年8月29日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2012 INTENSE ©2012 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

〜遊びの天国クマドナルボウル編〜

3DS

ジャイロセンサーを使った
謎解きが豊富

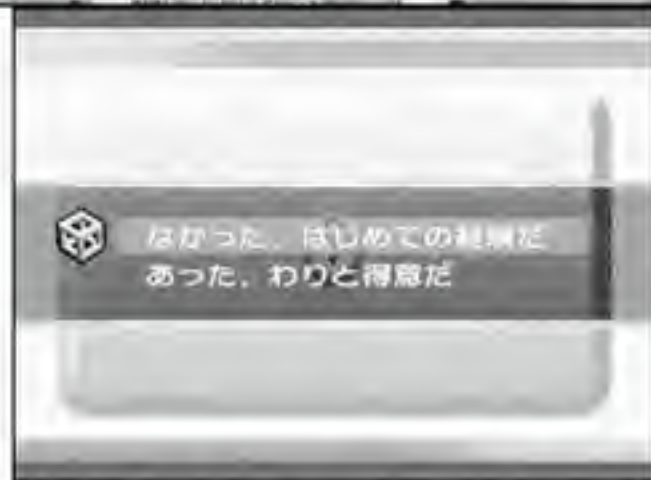
今回の舞台は、県内最大のアミューズメント施設・クマドナルボウル。人気アイドルのコンサートが開かれる今日、偶然、アイドルのAちゃんと居合わせた主人公は、彼女をイベントホールへ送り出すべく、不具合だらけ(?)のアミューズメント施設から脱出を図る。

これまでのシリーズと違い、主

人公に協力者がいる本作。Aちゃんと会話形式で捜査が進んでいくため、掛け合いが面白く、謎解きに関係ない物もついつい調べて反応をうかがってしまう。肝心の謎解きは、これまでのシリーズと比べると易しめの印象。ただし、「吹く」、「傾ける」といった操作が鍵となる仕掛けが多いので、発想の転換がより重要になってくる。「初心者」モードならヒントも多いので、不慣れなら迷わずコチラを推奨。



そういえば、僕はこんなふうに関わり込められた経験が...



ステージ1開始直後の選択肢。ここで「はじめての経験だ」を選ぶと「初心者」モードでスタート。モード変更はいつでも可能だ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2012年11月14日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2012 INTENSE ©2012 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

〜テレビ局密着24時編〜

3DS

物があふれるテレビ局
脱出の鍵は細かな調査

テレビ局でアシスタントのバイトをしていた主人公。収録が終わり、スタジオから出ようとしたところ、なぜか扉が開かない! ドッキリの可能性を疑いつつも、誰もいないテレビ局からたつたひとりで脱出を目指す。お昼の某番組を彷彿させるスタジオから始まる本作は、舞台がテレビ局ということもあって

か、そこら中に物が氾濫しているため、調べられる対象が多数あるのが特徴だ。物の多さに比例してミスリードも多く、謎解きの難易度はやや高め。モード選択は可能なので、不慣れな人は「初心者」モードで始めることを推奨する。なお、なぜか毎回隠されているトイレのスポット、マスコットキャラのドナルクマ君など、本作は定番ネタも多彩。ファンなら、思わずニヤリとすること間違いなし。



ステージは、バラエティーのセット、報道フロア、ドラマの撮影現場の3つ。ステージ3の行動でエンディングが分岐する

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2013年4月3日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2013 INTENSE ©2013 D3 PUBLISHER

THE 密室からの脱出

～愉快的サルとファミレス編～

3DS

初心者により優しくなった
脱出シリーズ最新作

居眠りから目覚めると、そこは誰もいないファミレス。出口の扉も開かず、途方に暮れた主人公の少年は、状況を把握すべく、店内を調べることにする。

前作までは、“初心者”モードでも、仕掛けを解くヒントは得られるが仕掛けの場所までは語られない、といった内容が多かったが、本作では新たに“ヒント”機能を

が追加。これを使うと、“○○に◆◆がありそうだから調べてみよう”といった具合に、怪しい場所自体のヒントを得られるようになった。本作は、これまでのシリーズと比較してもかなり難易度が高いので、経験者もこの“ヒント”機能を活用しつつ、エンディングを目指したい。なお、ステージ3の行動によってエンディングが分岐し、謎をすべて解いた状態で脱出すれば、ファミレスから人が消えた真の理由が明かされる。



新マスコットのサルポくん。なぜか主人公の行く先々で通路をふさいでおり……



店内、キッチン、倉庫の全3ステージ。脱出目指して隅から隅までチェック！

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2013年9月4日 ■500円(税込)
■CERO A(全年齢対象)
©2013 INTENSE ©2013 D3 PUBLISHER



うーん……
は……!?
いけね、僕…寝ちゃってたのか?
■確か、夏休みの宿題で友達のノートを
写してる途中で面倒くさくなって…
あれ……?
一緒にノートを写してたあいつらは
どこに行ったんだ…?

THE 呪いの廃病院

「閉じ込められた顔のない少女」

3DS

恐怖が渦巻く廃病院
少女に隠された謎とは

悪夢にうなされる主人公が目覚めると、そこは見覚えのない古びた病院だった。異様な雰囲気、危

機感を覚え、病室を抜け出した主人公は、廊下でひとりの少女と出会う。かたくなに顔を見せることを拒む少女・詩穂。彼女から聞き出せた情報は、「この建物には出口がない」ということだけだった。廃病院を舞台に、脱出ゲームの要領でアイテムを集めつつ謎を解

いていくホラーアドベンチャー。本作の目的は、院内を捜査して人魂を探し、カメラに撮影することとなっており、カメラは3DSのジャイロセンサーに対応している。動き回る人魂を追って、3DS本体をあちこちに向ける必要がある。ので、外出先でプレイしたい人は要注意だ。人魂を撮影し、魂の器と呼ばれる場所に写真をささげることでゲームは進行するのだが、院内には主人公に襲いかかる看護師が徘徊しており、一筋縄ではない。看護師の魔の手から逃げつつ、廃病院の謎を解こう。

撮影モードは、3DS本体を右に向ければ画面も右に、左に向ければ画面も左にといった具合に、本体の向きで操作できる



撮影時にはなかった物が写真に写り込むことも……。かなりの数の怪奇スポットがあるので、心靈写真集めにも熱が入る



人魂には4つの種類があり、集めた人魂の種類でエンディングが変化する。ベストエンディングを迎える鍵は、白い色の人魂だ



探索パートでは、院内を自由に移動可能。しかし、悠長に歩いていると看護師に見つかる恐れが！ 隠れられる場所の把握が先決だ

■ ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ ティースリー・パブリッシャー
■ 2012年9月12日 ■ 500円(税込)
■ CERO C (15才以上対象)
©2012 INTENSE ©2012 D3 PUBLISHER

女家庭教師 伊都香先生と密室にいたら

○○しちゃうかもしれない。

3DS

中学生の妄想爆発!!
伊都香先生と密室で……

3DSのパッケージソフト『女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。』のスピノフ作品。同タイトルに登場するヒロインの一人、伊都香・リザヴェータ・イヴァーノをメインに据えた作品で、彼女が家庭教師として、中学三年生の主人公の家を訪れるところから物語が始まる。

本作は、基本的にノベルゲーム形式で話が進んでいくのだが、伊都香との会話によって主人公は

妄想が膨らみ、妄想世界へダイブ! 高校生の伊都香、ファミレスで働く伊都香といったシチュエーションを妄想しつつ、二人っきりの密室から脱出を図るというゲームになっている。室内には必ず伊都香がそばにあり、彼女を調べると「エスパミポイント」が増加。これを最大までためると「賢者タイム」へ移行し、伊都香を自由な角度から鑑賞できるお色気満載のモードへと移行する。脱出ゲームとしてはかなり異色の作品だ



主人公は、野球部のエースで女子にモテモテ。同じクラスのチアリーダーである伊都香からも好意を寄せられており……という妄想内の出来事。妄想世界なら何でもアリ!?

が、伊都香の声を務める大亀あすかが歌う主題歌、手書きの文字入力で謎解きを行うシステムなどなど、ダウンロードソフトとしてはかなり凝った作りなので、脱出ゲームファン以外も要チェック。



探索画面は、カーソルを動かして調べるオーソドックスなタイプ。困ったら伊都香の話を聞いてみよう

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー
■2012年11月28日 ■800円(税込)
■CERO D(17才以上対象)
©2012 INTENSE ©2012 D3 PUBLISHER



THE 浮気彼氏

浮気彼氏に正義の鉄槌!?
ガサイレ修羅場体感ゲーム

本作はiOS・Androidで配信されていた『THE 浮気ゲーム』の移植作品で、彼氏の家で浮気の証拠品を探し、彼氏に突きつけるという一風変わったゲーム。



証拠が十分集まったら、彼氏に言い寄ろう! のらりくらりと言い訳を繰り返す彼氏に、部屋で見つけた証拠品を突きつけるのだ!

本作には、2つのモードがあり、最初は証拠を探す「探索モード」から始まる。このモードは、見下ろし型の画面で室内を調べ回るというもので、古き良きRPGでタンスや壁を調べる感覚に近い。ただ、特定の情報を得てからでないと手に入らない物、タイミングを逃すと入手できない物などがあり、手順を考慮する必要がある。証拠を集めて彼氏に話しかけると「修羅場モード」へ移行し、見つけた証拠品を彼氏に突きつけられ、クリア。いかに適切なタイミングで証拠を突きつけられるかで評価が5段階に分かれるため、相手の言い訳をつぶせる証拠は何か、推理する楽しみもある。

各タイトルに4つのシナリオが収録されており、原作では有料だったヒント機能も3DS版では最初から搭載済み。男性もこれで女性の気持ちを学んでみては?

3DS



室内で見つけられる証拠品は最大8個。一見、何もない場所でも、重要な証拠が隠されていることが多いので、隅々までチェック!



ノーマルエンド以上でクリアすると、次のシナリオがプレイ可能になる。好みも性格も異なる彼氏を、順に言い伏せていこう

@SIMPLE DLシリーズVol.7 THE 浮気彼氏 ~突撃!浮気現場~

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年1月30日
■300円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©2013 D3 PUBLISHER

@SIMPLE DLシリーズVol.8 THE 浮気彼氏 ~浮気の代償~

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年3月6日
■300円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©2013 D3 PUBLISHER

@SIMPLE DLシリーズVol.10 THE 浮気彼氏 ~クリスマス中止のお知らせ~

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年4月3日
■300円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©2013 D3 PUBLISHER

@SIMPLE DLシリーズVol.11 THE 浮気彼氏 ~家政婦が見た浮気現場~

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年4月24日
■300円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©2013 D3 PUBLISHER

THE 脱出ゲーム

生死を賭けた脱出ゲーム！
物語性を増した新シリーズ

『THE 密室からの脱出』シリーズで培った緻密なギミックや絶妙な難易度はそのままに、ドラマチックな展開、魅力的なキャラクター



ケンタロウ

くそっ……！
この爆弾もなんとかしないと
脱出出来ないのか……？

密室を探索していると、爆弾を発見！ この瞬間はセーブが不可能になり、後戻りも間違いも許されない。手に汗握る瞬間だ！



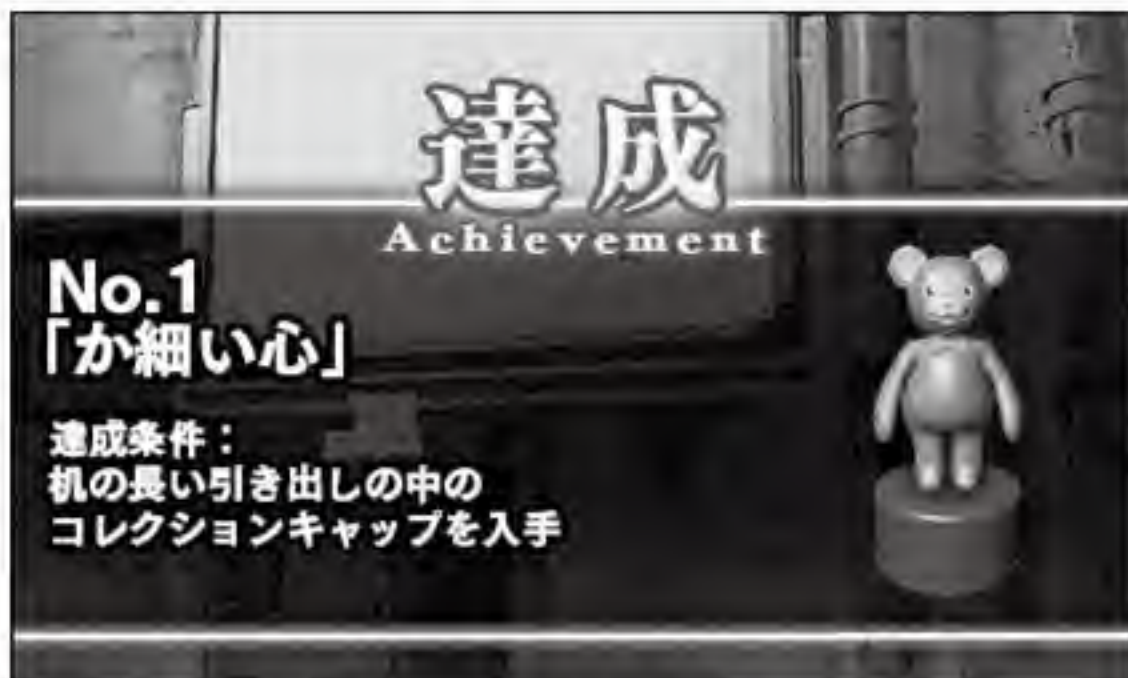
クルミ

でも、忍者屋敷なんですよ？
シンジさんの先祖って、忍者なんだよね？

密室は突然現れる。飲み会中のトイレ、走行中の車、仲間と遊びに来た避暑地……。時には仲間と協力して謎解きに挑むことも

ーを融合させた意欲作。謎の組織から、ゲームと称して閉じ込められた密室に、佐川健太郎が挑む。密室に仕掛けられた爆弾、怪しげな行動を取る大学生時代の仲間たち……進めることに急展開する物語は非常に引きが強く、脱出ゲームの新たな可能性を感じる本作。難易度選択、主人公が独自に推理するヒント機能搭載など、初心者へのフォローも万全で、一般のパッケージソフトにも劣らない充実した内容だ。ただし、本シリーズは、『危険な5つの密室』が前編、『裏切りの密室』が後編という扱いになっており、ストーリーが繋がっている。データ上の引き継ぎは特にないが、きちんと物語を把握したいなら、1作目の『危険な5つの密室』からプレイすることをお薦めする。無料の体験版も絶賛配信中なので、気になる人はぜひプレイしてみてください。

3DS



No.1
「か細い心」

達成条件：
机の長い引き出しの中の
コレクションキャップを入手

コレクション用のアイテムとして、『THE 密室からの脱出』シリーズでおなじみのキャラも登場。ファンなら思わずニヤリとできるものばかりなので、ぜひ集めたい

@SIMPLE DLシリーズVol.12

THE 脱出ゲーム

～危険な5つの密室～

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年4月24日
■700円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©D3 PUBLISHER ©INTENSE

@SIMPLE DLシリーズVol.14

THE 脱出ゲーム

～裏切りの密室～

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年7月31日
■700円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©D3 PUBLISHER ©INTENSE



THE 鑑識官

ファン待望のリメイク作
江波識子が事件に迫る！

少しだけ、未来の話。増え続ける凶悪犯罪に対し、日本では、ひとつの組織が作られた。警察とは別に、独自に捜査することが許さ

れた半官半民の組織「科学捜査研究所（通称・科研）」は、科研に務める女性鑑識官・江波識子が遭遇した、事件の物語である。本作は、2006年にDS用ソフトとして発売された『SIMPLE DSシリーズVol. 8 T

3DS

科研に務める新米鑑識捜査官で、20代前半の女性。亡くなった祖父の家でひとり暮らしをしているが、その家にいた妖怪や幽霊につきまとわれて、悩みの種となっている。あきらめない心と熱い性格で、難事件を解決に導いていく。

え な み し き こ
江波 識子



かん た
鑑太

代々、江波家に住み着いているネコマタ。捜査のために識子からムチャなことを頼まれることが多く、文句を言いつつ協力してくれる。



怪しい場所から指紋を採取。タッチペンを使った仕掛けが豊富



科研にはさまざまな専門家が待機している。力を借りて捜査を進めよう

HE 鑑識官「緊急出動！事件現場をタッチせよ！」のリメイク作品となっており、識子进行操作して事件現場から物証を集め、それを鑑定、調査するのが目的となる。『File.1』『File.2』ともに、原作で評価の高かったシナリオ4本+新作1本が収録されており、立体視にも対応。プレイ済みの人も満足できる充実の内容だ。

@SIMPLE DLシリーズVol.21

THE 鑑識官

～File.1 緊急捜査！重要証拠をタッチせよ！～

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年10月30日
■500円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©2013 TOMCAT SYSTEM ©2013 D3 PUBLISHER

@SIMPLE DLシリーズVol.23

THE 鑑識官

～File.2 緊急出動！落ちたホシを追え！～

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■ディースリー・パブリッシャー ■2013年11月27日
■500円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©2013 TOMCAT SYSTEM ©2013 D3 PUBLISHER

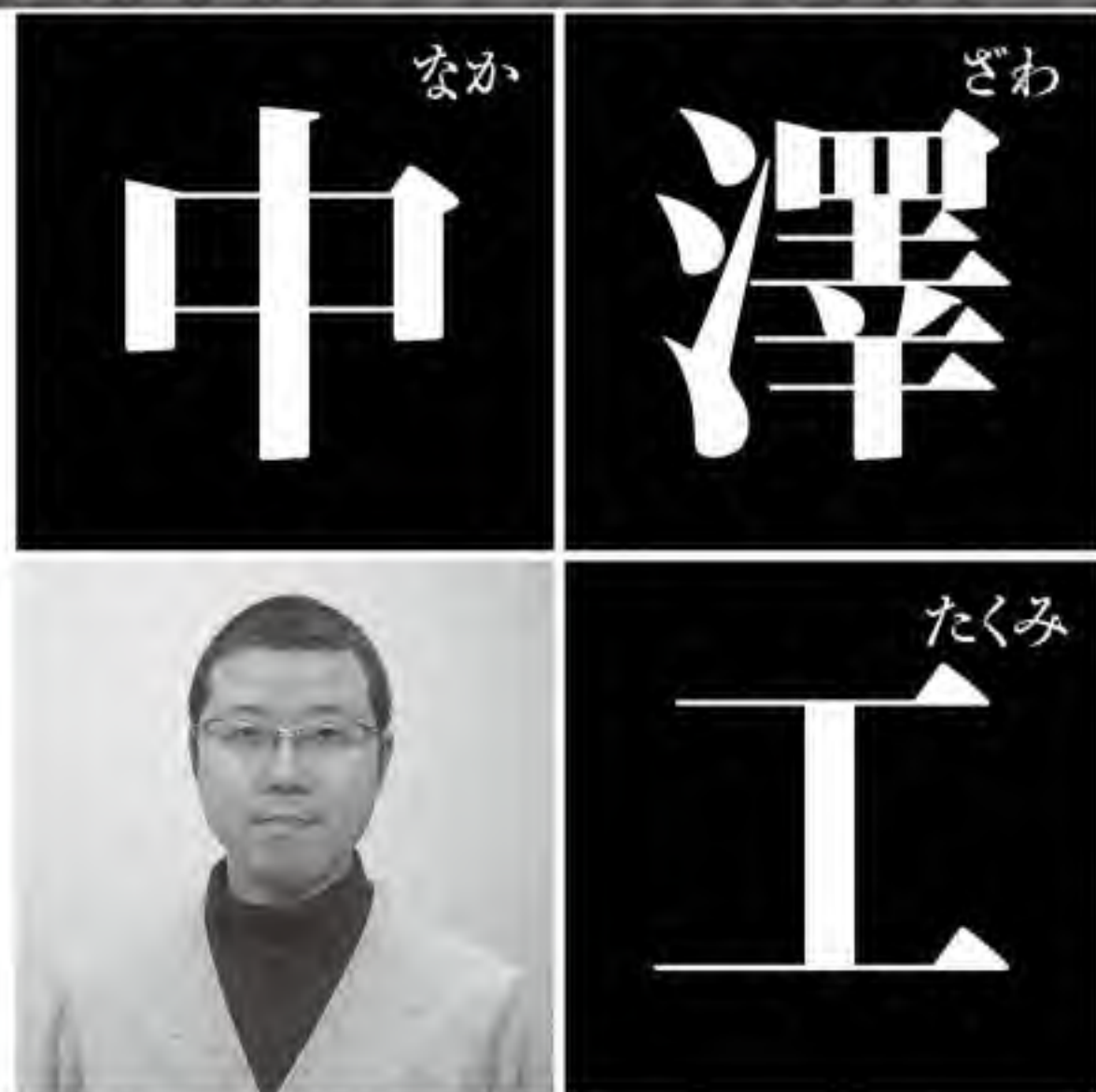


【遠山】
私物？ここはハイスクールではありませんよ。

魅力的なキャラクターが多数登場するのも本作の特徴。識子の後輩(?)として科研にやってきた金髪の美少女は、なんと遠山金四郎(遠山の金さん)の子孫



PS3版『ルートダブル』 発売記念インタビュー



Takumi Nakazawa

Profile

1976年、新潟県に生まれる。1997年に株式会社KID入社。『Infinity』シリーズ（『Never7』『Ever17』『Remember11』）などを手がける。KID退社後、有限会社レジスタに移籍。SFサスペンス・アドベンチャーの大作『I/O』、アニメ化もされた『Myself; Yourself』などの原案・監督・プロデュースを手がけた。近年は『シークレットゲーム』や『ひまわり』など、同人ゲームのコンシューマ移植にあたって監督を務める。最新作は極限状況となった研究所からの脱出を描く『ルートダブル -Before Crime * After Days- Xtend edition』。最先端の科学知識や斬新な発想のギミックをベースに、SFやミステリ、恋愛など、さまざまな要素が融合したAVGを発信し続けている。

Introduction

中 澤工氏のゲームは、いつもプレイヤーにサプライズを与える。代表作『Ever17』は、その緻密な構造と、目眩を覚えるほどの魅力的な謎、すべての伏線が驚きとともに一本につながる奇跡的なエンディングで、いまだに高い評価を受けている。

そんな中澤氏のゲームの特徴といえば、見たことのないシステムや、複雑に絡み合う構成、常識の盲点を突いたトリック。アドベンチャーゲームの最前線に立ち、「ゲームだからこそできること」にこだわって生み出される作品は、ほかのメディアでは得られない感動をもたらす。

今回は自身が原案・監督・プロデュースを手がけた最新作『ルートダブル』がPS3に移植されたタイミングで、ご自身の発想のルーツから作品の裏話、さらには今後アドベンチャーゲームがどのような道に向かっていくのかまで、幅広くお話を伺った。

Interview= 檜原聖司(フリーライター)

『ルートダブル -Before Crime * After Days-』©イエティ/Regista





中澤工 参加作品紹介

ルートダブル

-Before Crime * After Days-
Xtend edition

PS3

- プレイステーション 3
- 発売:イエティ 開発:レジスタ
- 2013年10月24日
- 通常版:7140円(税込)
- CERO C(15才以上対象)

ルートダブル

-Before Crime * After Days-

Windows

- Windows日本語版 7/Vista/XP SP2以上
- 発売:イエティ 開発:レジスタ
- 2012年9月28日
- 9240円(税込)※デスクトップアクセサリ同梱
- CERO C(15才以上対象)

360

- Xbox 360
- 発売:イエティ 開発:レジスタ
- 2012年6月14日
- 通常版:7140円(税込)
- CERO C(15才以上対象)

湖畔にそそり立つ巨大科学研究施設『ラボ』。突如発生した爆発事故により、9名の男女が施設内に閉じ込められた。メルトダウンした原子炉、上昇していく施設内の放射線量。絶望的な状況下で、人々を不可解な謎と脅威が襲う。発見される惨殺死体の数々、頻発する爆発、目に見えない放射線、そして——姿を見せない殺人者。閉鎖された隔壁が開くのは9時間後。果たして全員が生還できる道はあるのか?

脱出のためのルートは二つ。記憶を失ったレスキュー隊の隊長・笠鷺渡瀬。彼がたどる事故発生以降(After)の9時間の脱出劇——√A。閉じ込められた要救助者の高校生・天川夏彦。彼が追想する事故発生以前(Before)の6日間の軌跡——√B。

「テレパシーが科学的に実証された近未来」という設定を軸に、システムとシナリオが不可分に融合し、ゲームでしか体験できない極限状況の人間ドラマが展開される。閉鎖空間、記憶喪失、複数視点、驚愕のギミックの数々と、これまで中澤氏が追求してきた要素をいくつも盛り込んだ集大成的作品だ。

「ものづくり」のルーツに迫る

中澤さんはアドベンチャーゲーム(以下、AVG)のプロデューサーやディレクターなどいろいろなお仕事をされていますが、こういったお仕事に就くきっかけは何でしょう?

中澤 どこをきっかけというのかは難しいですが、やはりファミコンと出会って、ゲームの面白さに感動したのが最初です。もちろん当時はゲームの仕事に就くなんて考えもしなかったんですが、こういうものを生業にできたらいいなあというほのかな思いを抱きました。本格的にものづくりの仕事に就きたいなと思ったのは、高校生の時にテーブルトークRPGに出会ったのが最初ですね。ただ単にプレイヤーとして遊ぶだけでなく、ゲームマスターとしてシナリオを用意したり、ホストとなってプレイヤーさんを集めて運営したり、自分の作ったもので誰かが喜ぶという体験の面白さを知り、こういうことを仕事にできたらいいなと思いました。

その後、コンピュータの専門学校でプログラムの勉強をさせてもらい、卒業後運良く株式会社KID(※2006年に倒産)に新卒で採用されました。入社した頃はAVGは特

に意識していなくて、幅広く漠然とゲームが作りたいなという思いがあったんですよ。採用していただいたKIDも、当時はアクションゲームからシミュレーションゲームから何でも作る会社だったので、どんな仕事をするのかがわからなかったんです。最初にやらせていただいたのは18禁ゲームのコンシューマ移植のアシスタントでした。そこからだんだんKIDがAVG、特に美少女ゲームに特化していく流れの中、そのレールに乗るようにAVG制作の中心にかかわるようになって今に至ります。ゲーム業界に入ってもう16年くらいたちますが、当時から思うと自分がこういう仕事を専門的にやっているというのは不思議な感じがします。

——AVGの可能性や面白みに気づくきっかけとなったゲームなどありますか？

中澤 ユーザーの段階で一番AVGの可能性に驚かされたのは、『弟切草』というサウンドノベルです。当時、僕の中でのアドベンチャーゲームの定義は、一本道のストーリーがあつて、障害を乗り越えることであらかじめ決まったエンディングにたどり着くというものでした。ところが『弟切草』では選択肢を選ぶことでどんなストーリーが変わります。マルチエンディングという概念に非常に感動

し、AVGにはこういうこともできるんだ、と自分の中でパラダイムシフトが起きました。もうひとつ外せないのがサウンドノベルの『街』です。主人公があらかじめたくさん用意されていて、いろんな立場や角度から物語を見るという群像劇の概念や、各キャラクターたちの行動を変えることによって、ほかのストーリーにも影響が出る三次元的なシナリオ構造に感動しました。これは間違いなくゲームでしかできないと感じましたね。実際自分でゲームを作るようになって、思っていた以上に『街』を作る難しさを実感してうろたえてしまったんですが、絶対いつかこういった概念を取り込んだゲームを作りたいって思いましたね。

『弟切草』以前の体験として、『ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女』もそれらに引けをとらないくらい外せないゲームです。当時の僕には、ゲームのストーリーは映画や漫画、小説やドラマと比べると、言い方は悪いですが、ひとつ下のように見えたんですね。劣っているというよりは、ゲームにおいてストーリーとはスパイスのようなものだという感じがしていたんです。それが『ファミ探』を遊んでいる時に初めて、本当にストーリーのドラマチックさを感じました。間

のとり方、シーンの切り替わり、場面場面の音など、細かな演出に非常に気を使っていて、ボタンを押すごとにいろんな驚きがある。第二作『うしろに立つ少女』はその究極の形でですね。何度やっても怖いシーンは怖いし、切ないシーンは切ないし。トラウマに残るような演出の妙ですね。人間の感情をうまくいくくってくれる素晴らしい作品だと今でも思っています。

自分自身でも作るようになってからAVGの可能性を感じたのは『Infinity』というゲームに携わった時です。ゲームというメディアは、ユーザーさんを、ほかのメディアとは違った形でストーリーに没入させられるんだなと感じました。それ以来、挑戦し続けていきます。

極限状況の人間ドラマ『ルートダブル』はどのような作品ですか？

——『ルートダブル』は中澤さんにとってどのような作品ですか？

中澤 『ルートダブル』は、「困難な極限状況に追い込まれたときに、希望を捨てないで前向きにそこから這い上がっていく、人間の力強さ、素晴らしさ、いとおしさ」を表現した話です。極限サバイバル脱出劇の中の人間ド

中澤工 参加作品紹介



PS2

I/O

■プレイステーション2/Windows
※写真はプレイステーション2版です

PS2

Myself; Yourself

■プレイステーション2

『I/O』は近未来の東京を舞台にしたSFサスペンス。皆既日食をきっかけに頻発化していく不可解な事件やテロ、ネットワーク犯罪。現実と虚構が入り混じっていく世界の中で、少年少女の邂逅と別離を描く。量子論や情報科学をベースに構築されたハードな世界観が見どころ。

『Myself; Yourself』は対照的に、地方の高校生の恋愛と成長を描いた青春もの。SF要素やトリックこそないものの、二人の主人公が存在し同一のヒロインを違う視点からも攻略できるなど、一風変わった仕掛けがある。対立する価値観や、記憶と現実のギャップといった、『ルートダブル』に通ずる要素が多数見られる作品だ。

ラマですね。それが一番表面に出ているところだと思います。サバイバルものや、極限状態に追い込まれたときに立ち上がる人間の姿に感動するような作品が好き人には、ぜひ遊んでほしいなと思います。

僕の中では、これまでの集大成です。脈々と僕が作ってきたゲームの中で、面白かったところ、もっと突き詰めたいところをすべて入れ込みました。僕が感動したもののや感化されたものを、自分なりにもう一回咀嚼し直して、パッケージングしたものという感じです。

——どのようにして『ルートダブル』の構想を思いついたのでしょうか？

中澤 『ルートダブル』には「人間はそれぞれの価値観があり、お互いの立場になってみなければわからない。自分の中で絶対の正義と思ったことが、相手にとっては必ずしも正義じゃない」という思想がテーマとしてあるのですが、そのような複雑な人間の心の在り方をゲームで表現したいという思いは昔からありました。生きていくうえで、どうしてもわかり合えないことってあるんですよ、人間関係とかで（笑）。歳をとるにつれ、これはきつと立場の問題で絶対わかり合えないんだ、だからそれを踏まえておかないといけないんだとわかってきたんですね。ゲームは主観的な、

一人称で描く物語が多いので、こういった概念を表現しやすいんじゃないかと漠然と思っていました。それを最初にチャレンジしたのが、このひとつ前に作った『Myself; Yourself』です。恋愛ゲームで全然ベクトルが違いますが、あれも主人公が二人いて、お互いの相性ない正義がせめぎ合う話なんです。ただ、その時はまだ自分の中で咀嚼しきれていなかったところもあって、満足行くところまで落とし込めなかったんですね。

それとはまた異なる出発点として、『Myself; Yourself』の企画立ち上げの際、イエティの担当者から、事故が起きた研究所に閉じ込められる話の企画書を見せてもらったんです。二つの立場でそれぞれ脱出しようとするんだけど絶対脱出できない。実は脱出しようとするお互いの組織にはそれぞれ裏切り者がいて、見えないところで邪魔しあっているんですね。

僕は二つの視点それぞれにいる裏切り者という要素は面白いと思ったんですが、それ以外はまんま『Ever17』だなと思って（笑）。でも「見えないところで衝突しあう」というのは、昔から作りたかった価値観の話とうまく合うし、ものすごいエンターテインメントになるんじゃないかなという思いが自分の中であ

ったんです。そこで、みけおうさんをキャラクターデザインに起用した新しいゲーム制作の話が立ち上がった時、その時のアイデアを僕なりに料理し直して出したんです。その際僕がアレンジしたのは、脱出する話と救助する話の二つの軸にした点です。もう一点、最初の企画提案から半年ほどたって（※2009年末。震災前の出来事である）大きな変化があったのがラボという原子炉のある舞台にしたところです。これは非常に緊迫感があるでしょうと。あの時にイエティの方は「ここまで変えちゃったか」と驚いて（笑）。ボツにしたアイデアでも料理法を変えれば、全く新しい面白いものになるんですね。

——中澤さんの作品ではギミックやトリックが多用されていますが、その発想源はどこにあるのですか？

中澤 ギミック、トリック、と考えて思いつくものじゃないです。根っことして、そういうものが好きなんです。読むのも、自分で考えたものを見せて「おお！」って言うのもらうのも。常に無意識に考えているものが積み重なって、突然ある時来るんですよ。「これなら、あの時まで実現できなかったアイデアが表現できるぞ！」みたいな。

たとえば『ルートダブル』であったのは、

「センシズ・シンパシー・システム」（※後述）の裏側にある舞台設定がそうです。あれはずっと前からしたかったことなんです。『Remember11』であったキャラクターの人格が入れ替わるというアイデアも昔から考えていましたし、『Myself; Yourself』も、過去の出来事が現在の話にもものすごく根深く絡んでくるストーリーが作りたいなと思っていたのがきっかけだったんです。当時はまだ僕の咀嚼が足りなくて表現しきれなかったのですが、それを昇華させたものが『ルートダブル』の「A」になりました。今は表現できないけれどもいつか何かしらの形にしたいアイデアが常にあるんです。実は最近、『Event』を作っていた頃からいつかやりたいなと思いつつ絶対無理だと言われていたアイデアがようやく形になってきたんです。過去の作品で使ったネタも、本当に表現したかったことに到達できなかったアイデアはもう一度頭の中にしまいい込んで、切り口を変えればまだ使えるんです。自分の中で積もり積もって、それがいつか熟成して、わき水のようにわいてきて、これはいける！ と（笑）。

——『ルートダブル』など中澤さんの作品はとても複雑な構成を持っていますが、どのようにし完成までたどり着いたのでしょうか？

中澤 特定のタイトルに限定せずに、これまでの作品全般の観点から申し上げますが、作り始めた時点から細部にわたって設計できているわけではありません。方向性や大まかな設計ができた段階でスタートし、作りながらだんだん細かいところを詰めていくんですね。プロットを組むことでストーリーの細部が、シナリオを描くことで細かいセリフや分岐の設計ができていきます。向かう方向だけきっちり決めておいて、その道を外れないように手探りで進めていく感じですね。個々のスタッフさんは作業をするときミクロの部分に目が向いていきがちなので、監督やプロデューサーとしての僕は細部も監修しつつ、一歩引いたところでコンセプトとシナリオ全体を比較して矛盾していないか、進む先を間違っていないかも見ていくわけです。もちろん僕だけでなく直接かわっていない社内のスタッフにも時々第三者の目で指摘してもらったりしながら完成に持っていくきます。根気とたくさん人の人の協力によって成り立っているんです。

僕の場合、作っていく過程でどうもこれは面白くないなと思うと、割とプロットから変えてしまうんですよ。特に中盤から終盤にかけては大きく変わることが多いですね。

あらかじめ明確には決めておかないで、作



infinity

■プレイステーション



Never7

■ドリームキャスト/Windows/プレイステーション2/プレイステーション・ポータブル/Android/iOS

Ever17

■ドリームキャスト/プレイステーション2/Windows/プレイステーション・ポータブル/Xbox 360/iOS/Android



Remember11

■プレイステーション2/Windows/プレイステーション・ポータブル/iOS/Android

中澤工 参加作品紹介

※写真はプレイステーション・ポータブル版です

中澤 作中に「Beyond Communication」という、テレパシーのような超能力が出てくるのですが、その設定を組む際、専門的な知識が不足していたので、ツイッターを通して物理など科学に詳しいユーザーさんに、タイトル名や詳細は伏せたうえで協力を求めたんですよ。そうしたら、思った以上にいろんな人から、ばーっとアイデアが来て。僕にとっても初めての作り方でしたが、あれは楽しかったですね。その結果、設定のつじつま合わせには苦労しましたが、より説得力がある設定になったと思います。だから今回の設定にはすごく愛着があるんですよ。

りながら考えていくこともあります。例えば『ルートダブル』では、ハッピーエンドを作るというのは決めていたんです。そうした方向性は決まっていたのですが、果たして脱出できるのかというくらいキャラクターたちを追いつ込んでいたので、本当にハッピーエンドがあるのかな? と首をかしげながら作っていました(笑)。対立しあう利害関係が複雑に絡み合う人間関係の中で、全員が折り合いをつけることができるのかと。キャラクターたちと同じ気持ちになって作っていく感じでした。『ルートダブル』の制作で、忘れられないエピソードなどありますか?

中澤 作中に「Beyond Communication」という、テレパシーのような超能力が出てくるのですが、その設定を組む際、専門的な知識が不足していたので、ツイッターを通して物理など科学に詳しいユーザーさんに、タイトル名や詳細は伏せたうえで協力を求めたんですよ。そうしたら、思った以上にいろんな人から、ばーっとアイデアが来て。僕にとっても初めての作り方でしたが、あれは楽しかったですね。その結果、設定のつじつま合わせには苦労しましたが、より説得力がある設定になったと思います。だから今回の設定にはすごく愛着があるんですよ。

こうした設定は重箱の隅だと思うんですが、現実から乖離させたくなかったんですよ。そうすることで危機的な状況も肌触りのあるものとして入ってくると思ったんです。実際に発売した後、「どこまでがフィクションでどこからが現実かわからないくらい設定が良くできている」とか、「一見すると荒唐無稽で嘘っぽくなりそうな超能力も、設定がきちんと作られていたことで受け入れられた」というユーザーさんの感想を見た時、ああ、いい加減に決めずに、みなさんに力を貸してもらってよかったなと。

「『ルートダブル』発売後、印象に残っているエピソードは？」

中澤 震災に遭われた方や心を痛めた方から、「この作品を出してくださってありがとうございます」という感想を送っていただいたり、同様の感想をネットで見かけたんです。震災で一度制作が凍結状態になり、出すべきかどうか長い間悩んで議論を繰り返したんですが、企画を作り替えて違うものにせず、そのまま出すべきだという結論に立って突き進んで良かったなと思っています。

——Xbox 360版が発売されてから1年半がたち、ちょうどPS3版が発売されたタイミングですが、今『ルートダブル』をどのような

人にプレイしてほしいですか？

中澤 アンケートの年齢分布を見ると、一番プレイしている人が多いのは20代から30代で、僕が思っているより5歳ほど年齢層が高いんです。僕が当時『Ever17』を作っていた頃に10代後半〜20代前半だった方が、ちょうどそのままシフトしているのかもしれませんが。すでにたくさんの方の社会人の方に遊んでもらえたので、僕の中ではより若い方にも遊んでもらいたいという思いがあります。

やはりどこかで、古きよき歯応えのあるAVGを作ろうとしたところがあって、そこがオールドゲームのファンの方に響いているのかもしれない。今回『ルートダブル』では「センシズ・シンパシイ・システム」といつて、選択肢の代わりに、各キャラクターへの好感度を入力することでストーリーが分岐するシステムを採用しました。アンケートの8割以上がこの新規システムに対して好意的な評価だったので、選択肢のほうがいいとか、そもそも分岐なんていらないという意見もあって（苦笑）。あまりAVGを遊ばない方には、ひょっとしたらハードルが高いものになってしまったのかもしれない。

本来はストーリーのバランスについても、学生の夏彦と社会人の渡瀬という二つの立場、

どちらの側の世代にも遊んでもらうのが一番いいと思って作ったんですよ。それが、実際は思った以上に社会人寄りの方に遊んでいたのだので、結果的にキャラクターでも渡瀬のほうにより感情移入するユーザーが多かったという誤算がありましたね。

——『ルートダブル』が面白かったユーザーさんに、お薦めしたいゲームはありますか？

中澤 手前みそで申し訳ないですが、僕の過去作品では『Ever17』をお薦めしたいですね。もう10年以上前の作品ですが、基本思想には『ルートダブル』と通じるものがあります。キャラクターや舞台設定にピンとくるものがあるならぜひ遊んでほしいと思いますね。また、『ルートダブル』を作る際、非常に意識して目標にしたのが『STEINS;GATE』です。もしまだ遊んでいないのであれば、あれは遊んでおくべきゲームだと思います。あとは、これまでも一緒に『Ever17』などを作ってきた盟友の打越鋼太郎さんの作った作品ですね。最近ですと『極限脱出』シリーズなど、パズルゲーム寄りですが、根本にある部分は非常に通ずるところがあります。パズルが好きだという方はぜひ遊んでほしいですね。終盤で伏線が収束していく快感が好きな人は『428』もお薦めです。僕の大好きな『街』の流れをく

む多視点ザッピングサウンドノベルで、とても面白い作品です。

これからのAVGが進む道

——中澤さんがゲームを作るうえで目指しているものは何でしょう？

中澤 やはりゲームでしか表現できない物語を作りたいという思いが常にあります。先日、同業者のイシイジロウさんも仰っていたことなんです。僕らはゲームだからこそ面白くてほかのメディアで作ったらつまらなくなってしまうものを作るのが理想である。メディアミックスしにくいという負の要素もあるのだけれど、ゲームというメディアでしか表現できないものを作るのが究極の姿だよねと。

僕もその思いには本当に共感します。その大前提の上で僕が目指しているものは「遊べる物語」です。ほかのメディアの物語は、どれも事前に用意されたものを見て追体験する受動的なものですよね。そこに自分自身参加して、進行を左右できたり、物語をユーザーさんが遊びながら作っていくような、エンターテイメントとして遊べる物語が、僕の作りたいものなんです。AVGでは物語はとても大事ですので、あくまでも物語ありきで、そ



Close to ~祈りの丘~

■ドリームキャスト

想いのかけら ~Close to~

■プレイステーション2/
プレイステーション・ポータブル
※写真はプレイステーション・
ポータブル版です



すべてがFになる -THE PERFECT INSIDER-

■プレイステーション



Memories Off 2nd

■プレイステーション/ドリームキャスト/
プレイステーション・ポータブル/Windows
/iOS
※写真はプレイステーション・ポータブル版です

中澤工 参加作品介绍

中澤氏が初期にかかわったこれらのAVGからは、後の作品へとつながる要素が垣間見える。『Close to』『Memories Off 2nd』はいずれも恋愛ものだが、トリッキーな主人公の設定や、細部までこだわられた構図は一筋縄ではいかない。『すべてがFになる』は森博嗣氏の同名小説のゲーム化。森氏の小説は「理系ミステリ」と評されることが多いが、中澤氏は同作から大きな影響を受けたとのこと。以降の作品に見られる理系要素のルーツはここにあるのかもしれない。

ここに演出としてのゲーム性があるべきだと思
っているんです。ストーリーを邪魔しないゲ
ームシステム。しかしユーザーさんが参加し
なければ成り立たない物語。そのどこかにあ
る究極の姿を目指して、試行錯誤しています。
『ルートダブル』もそこを目指しました。

——今後AVGはどのように展開していくの
でしょうか？ また、どうなっていってほし
いと思いますか？

中澤 これからのAVGは、どんどんマニア
ックな方向に向かうものと、ものすごく手軽
になるものと二極化すると思います。手軽な
ものは分岐がなくなっただけの読みものにな
るかもしれませんが、30分アニメのような短
い一話完結型になるのかもしれない。

AVGはまだハードルが高い認識がありま
すが、実際は活字を読むことに抵抗がなけれ
ば誰でも遊べますし、ストーリー次第ではも
っとビジュアル的な表現にして活字を省いて
いくこともできる。なので、幅広く遊べるよ
うなハードルの低さや手軽さがあるべきだと
思っています。今はほかのゲームジャンルに
比べると地味だったり、エンディングまで読
まない面白さを伝えるべく、プレイ時間が
比較的長くなりがちだという難点があります。
そういったところのバランスをうまく取って、

短かったり、メッセージをがんばって読まな
くても面白さが伝わるような、そういった仕
掛けが出てくれば良いと思います。もっと
気軽にいろんな人に遊んでほしいんです。

——中澤さんご自身は、これからどういった
ものを作られる予定ですか？

中澤 『ルートダブル』でひとつの節目がつい
たと思いますし、この路線を突き詰めてもど
んどんマニアックになるだけなので、これか
らは少し方向性を変えたものに挑戦していく
予定です。先ほどの話と通じるのですが、よ
りいろんな人に遊んでもらえるものを目指し
ていきたいと思っています。自分の持ってい
る固定観念から少しずつ離れ、過去にやって
こなかった表現方法や構成、企画内容にして
いって、これまでAVGに抵抗があった人に
も興味を持ってもらえるようなものを作りた
いですね。

実際すでに進行している企画がいくつかあ
るのですが、どのタイトルにも根っこにはその
考えがありまして、これまでとは一味違うも
のを目指しています。『Infinity』や『Ever17』
などの延長線上というより、そこから少し軸
足をずらしたものの、『ルートダブル』とは違っ
た意味で物語を遊べるようなゲームを目指し
ていきます。

rain®

PS3

レイン
rain

- PlayStation®3ダウンロード専用タイトル
- ソニー・コンピュータエンタテインメント
- 発売中(2013年10月3日)
- 1500円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.

配信されるやいなや、PS3用ダウンロード専用タイトルの販売数で瞬く間にトップの座に輝いた『rain』。ちょっと変わった切り口で、本作が持つ深さに迫ってみよう。

Text=勝田 周(フリーライター)

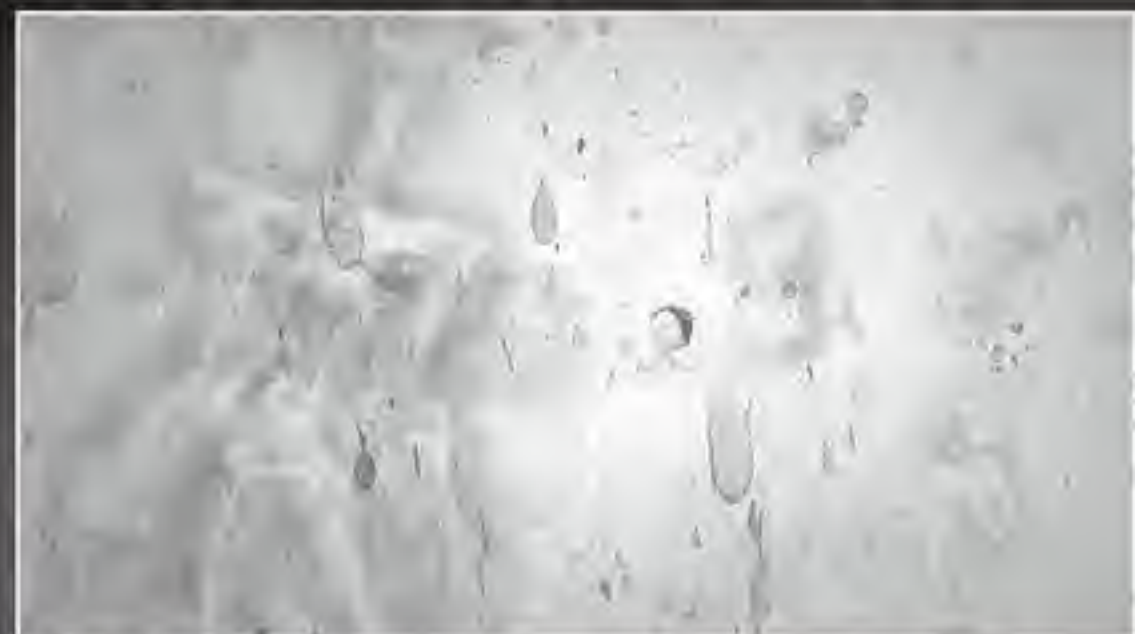
雨音が耳に心地よい
透明感に満ちた物語

「あなたが最後に迷子になったのはいつですか——？」PS3のダウンロード専用ソフト『rain』は迷子をテーマにしたアクションアドベンチャーゲームだ。

主人公は、とある町に住む少年。興行に來ているサーカスに行くのを楽しみにしつつも熱を出して寝込んでしまった彼は、ある雨の日の晩、窓の向こうに透明な少女を見る。彼女が、同じように姿が見えない謎の怪物に追われていることに気づいた彼は家を飛び出して後を追うが、いつしか姿なき怪物が跋扈する、無人の町に迷い込んでしまふのだった。絶体絶命の少女を助けるため、そして自分が元の世界へ戻る手がかりを得るために、同じく透明になった少年は雨が降る夜の町を駆けてゆく……。

このように本作は徹底して固有名詞が排除されており、世界を構成するすべてが雨に流されてしま

ったかのように名前を持たない。この徹底したシンプルさが本作の透明感をより強固なものにしており、また、そうであるがゆえに、誰でもすんなりと入り込める世界ができていく。「固有名詞を排除したことわかりやすくなったゲーム」というと、筆者はWiiの『ラストストーリー』が思い浮かぶ。あの作品でも、主人公のエルザが身につける「敵の注意を引き付ける力」にこれといった名称がなかった(「ギャザリング」という呼称はあるが、あくまでプレイヤーに向けたシステム名であって作



熱に浮かされる少年が部屋の窓から見たものは……。水彩画の絵本のようなオープニングは雰囲気タップリ



字幕が建造物と同じパースで表示されるのが特徴的。視線を大きく動かさずに済むし、時には導線の役割も果たす



屋内では主人公の姿が見えないので、足元に出るエフェクトが頼り。大きめのモニターでプレイできるといいかも



この先には何がいて、何があるのか……。不安と好奇心をないまぜにしなが、少年の小さな冒険は続く

中ではそう呼ばれることはないのがミソ」のが逆にわかりやすく新鮮だと感心したのだが、本作はもっと徹底していると言える。

プレイを始めると、プレイヤーはさまざまな怪物をやり過ごしながら少女を追っていくことになる。一介の少年である彼には攻撃方法がないので、雨に打たれると姿が見え、雨に打たれなければ透明で姿が見えないというシステムを利用して、雨の吹き込まない軒下などに身を隠して進んでいくしかな

い。時にはあえて雨の中に身をさらして怪物を誘導して活路を開いたり、ロッカーの中に隠れてやり過ごしたりという場面もあり、『メタルギアソリッド』のような「かくれんぼ」を彷彿とさせる。とはいえそこまでシビアではないし、怪物にやられてしまった場合も復活ポイントが小まめに用意されているので、一度通り過ぎたところをまたやり直し……などというハメに陥ることはないだろう。簡単すぎず、難しすぎず。物語や雰囲気

に没入できるよう、このあたりのバランスは慎重に考えられている印象を受けた。

透明な少女は一体何者なのか？ 化物が跋扈するこの無人の町はなんなのか？ そして元の世

界へ帰る手立てはあるのか？ 作中ではボイスどころか少年と少女の発言を示す字幕すらなく、文字情報は時折挿入される字幕によるストーリーテリングのみ。それに雨の降る音と、ドビュッシーの「月の光」をはじめとする物静かな音

楽をバックに、ボーイ・ミーツ・ガールの物語がつづられていく。これも本作を語るうえで定番の文句だが、『ICO』が好きな人にもオススメだ。

勝手に徹底(?)考察！
雨が降る町でなぜ「月の光」？

さて、ここまで本作の概要と魅力を語ってみたが、本作がいかに雰囲気な優れ、叙情的で、無声映画のように楽しめる作品であるかということは、すでに多くのゲームメディアが報じているところでもある。そこで、本稿では少し視点を変えて、「雨が降り続ける町が舞台となる本作で、なぜ【月の光】がBGMとして用いられているのか」について考えてみたい。

「月の光」。フランスの作曲家クロード・アシル・ドビュッシーが手がけた曲の中で最も多くの人々が知るこの1曲は、たとえ曲名を知らないにせよ、メロディすら耳にしたことがないという方はあまりいないのではないだろうか。日常

生活で耳にすることもあるだろうし、PS1の『moon』でも使われていた。もちろん本作にもよく合っていて抜群の演出効果を生んでいるが、ある意味正反对とも言える題の曲となるとやはり気にもなるというもの。というわけで、いくつかの方面からアプローチすること、この理由を推察してみたい。

「月の光」は、全4曲で構成されるピアノ独創曲「ベルガマスク組曲」の3曲目にあたる作品だ。この曲は、彼が愛好していたフランスの詩人ポール・ヴェルレーヌの「艶なる宴」という詩集にある一篇「月の光」を独自の感性で翻案したものとしてある。「艶なる宴」にある「月の光」は大雑把にまとめると「繊細な水がほとばしる噴水すらすすり泣く月の光の下で、仮面をまとった道化師たちが悲しみをその下に秘めてきらびやかに舞う」というような一篇だ。そんな詩を音楽で表現したのなら、その旋律には、水の流れや噴水をイメ

ージして作曲された部分があってもおかしくはない。実際、「ドビュッシー ベルガマスク組曲」(全音楽譜出版社刊)では「アルペジオは空中に水をまき散らす噴水のように飛び上がり」と解説している。筆者も音楽の専門的知識があるわけではないが、アルペジオって曲のどこの部分? という方のために補足すると、25小節目と26小節目、演奏時間というなら大体1分24秒くらいの位置に「ポロロン、ポロロン」と入る、曲が展開する直前の旋律のことだ。

また、ドビュッシーは独自の評論を遺しており、その訳本となる「ドビュッシー音楽論集」(岩波文庫刊)には「音楽は大気のゆらめきや木々の葉のそよぎ、花の香りなどを帯びており、それらを結び合わせる事ができる」などという一節も見られる。自然の持つ美しさや雰囲気、音楽で表せると考えていたのだ。「月の光」は、流れる水を表現した曲でもあり、月光も雨も共に自然現象である。な

るほど、本作の雰囲気によく合う理由がおわかりだろう。

ゲームそのものからどんな話があるかわかるが、次は組曲の題名になっている「ベルガマスク」について触れてみよう。これは「ベルガモ風」というような意味らしく、ドビュッシーが若い頃に留学した、イタリア北部ベルガモ地方にちなむのではないかと、という説があるようだ。ベルガモはコメディ・デラルテ発祥の地としても知られる。そのコメディ・デラルテとは何なのかというと、仮面をかぶった演者が道化師のアルレッキーノやプルチネッタ、軍人のカピターノなどお決まりのキャラクターを演じる即興演劇のことだ。「仮面をまとった道化師」というのは先ほどの「艶なる宴」にも通ずるものがある。また、アクロバティックなパフォーマンスで観客を楽しませる役割も持つアルレッキーノやプルチネッタの面影は、今日というピエロにも見ることができるといえる。ピエロといえばサー



市街地(写真左)から古びた教会(写真上)まで冒険の舞台はさまざま。固定カメラは臨場感や少年の孤独感を演出してくれるが、アングルの関係でたまに怪物から逃げづらかったりする場面もあるのはご愛嬌

『ICO』とは逆に、少女が少年を先導するキービジュアル。これも時代かななんて思ったり



カス。サーカスといえば……主人公の少年が、物語冒頭で見たくて仕方がなかったものだ。おお、要素がどんどんつながっていく。

ちなみにサーカスは、怪物に追われた少女がやむなくそこに逃げ込んでいく一幕があるなど、冒頭のプロローグのみではなくゲーム中の舞台としても登場する。ここまですなかりがあると思うと、もはや「月の光」を起用しない理由を考えるほうが大変そうな気すらしてきてしまう。

ゲームを機に興味が広がる。それもまたゲームのうち!?

ここまで長々と書いたことは、筆者が想像を巡らせただけのこと、むしろキレイに忘れてもらっても本作の魅力は十分味わえる(そもそもどこかで大きな間違いとありそうでちょっと怖い)。それでもなぜ書いたかという、本作にハマるあまりに「そのゲームに関連することを延々と調べて」しまったからだ。

ネタバレ注意!

クリアして初めてわかる「月の光」の解釈とは

本作はクリア後に2周目を始めると、道中に物語の裏側を語る光の玉のようなものが出現するようになり、入手すると物語の裏側を語るビジュアルとテキストを見られる。ストーリーの流れに逆らって今来た方向に戻ってみたい、正解のルートから外れて行き止まりのほうへ行ったりすると見つけやすいだろう。ある程度まで主人公が近づかないと画面上に現れてくれないので要注意。物語での少女の行動を加味したうえでそれらを読むと、彼女は満足に外出できないくらい体が弱く(本編で彼女が時折見せる咳き込む仕草はこの伏線)、しかし芯は強い(自分ひとりで元の世界に帰ることをよしとせず、むしろ自分だけが取り残されるリスクを背負ってまで主人公を助けた)女の子であることがわかるだろう。『rain』はその名のとおりの雨が降り続ける世界が舞台だが、フタを開けてみれば、月の光という言葉はそんな少女のイメージにピッタリだ……と言ってしまうのは早いものだけれど、まだ配信開始から間もない本作をネタバレ全開で語るにはあまりにもったいないので、もうクリアした方に向けてここで小さく述べるにとどめておく。最後に余談だが、そんな「月の光」に歌を乗せた本作の主題歌を歌うのは、若干12歳にして、すでにプロとして活躍するコニー・タルボット。その透き通るような歌声や、彼女自身の年齢もまた、作中の少女を彷彿とさせてくれる。

例えるなら『女神転生』にハマって神話や悪魔にちよつと詳しくなったり、『艦隊これくしょん』にハマって軍艦にちよつと詳しくなったり……そう表現すれば、思い当たるフシを持つてくれる人もいるだろう。ゲームをきっかけに自分の世界が少しだけ広がる。それはもうゲームそのものではないけれど、その楽しさはゲームと地続きであると言えないだろうか? こうして思いを巡らせることで、制作スタッフたちがそのゲームにかけた思い入れや情熱の力

ケラが見えることもある。そしてそれは、プレイをより楽しくさせてくれるスパイスなのだ。

本作は言葉に頼らない魅力と透明感を持つが、その背後にある作家性、制作者のこだわりとでも言うべきものは、それとは正反対に色濃く存在感を主張してくる。一見雨に覆い隠された、そんなギャップこそが『rain』の真骨頂。PS3があるなら、ぜひ遊んでほしい一本だ。雨に煙る夜の町で、新たな「迷子」の到来をお待ちしていますよ。

※ネタバレ情報が容易に目に入らないように極小文字で掲載しております。



ギャルゲーに偽装したもっと濃密な何か。
——「女の子に告白されると爆死する!?!」
緻密な伏線、それでも誰にも展開予測不能
な脱線ジェットコースターノベルゲーム!

Text=白川嘘一郎(フリーライター)

D.M.L.C. -デスマッチラブコメ-

iOS ■ iOS 5.0以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)
 ■ KEMCO ■ 2013年10月1日 ■ 500円(税込)
 Android ■ Android 2.2以上 ■ KEMCO
 ■ 2013年4月24日 ■ 525円(税込)
 ©2013 KEMCO

アドベンチャーゲームは、長い歴史を持ちながら、急速なハードの進化にもあまり影響されることなく作り続けられてきた珍しいジャンルである。ここ最近では、台頭してきたスマートフォンやタブレット機との相性の良さから、コンシューマやPCの名作の移植が相次いでいる。そんな中、いわゆるガラケーの時代からモバイル端末に着目し、そこに特化したゲームを作り続けてきた老舗メーカー・

スマートフォンオリジナル移植ならぬ異色のノベルゲー



クラスのマドンナお嬢様とツンデレ幼なじみ。絵に描いたようなヒロイン2人からいきなり告白!? しかしそのとき「告白されると爆発して死ぬ」という呪いが発動してしまう

一見するとよくある学園ものギャルゲー。タイトルにも堂々とラブコメと書かれている。しかしながらその前にある「デスマッチ」とは? なんと本作の主人公「矢木景^{ぎけい}」は、女の子から告白されると身体が爆発してしまうという、とんでもない「呪い」を背負っているのだ。果たしてこの呪いの正体は? そして主人公の運命は? それでは次のページから、ヒロインたちの紹介も兼ねてストーリー内容について語っていきなう。

ケムコが満を持して放ったのが本作品だ。



「女の子から告白される」と、このように人を食ったような爆発シーンの一枚絵が表示され、あえなくゲームオーバー。ギャグではなく本当に爆発し、本当に死にます



恋に暴走するお嬢様♥津野るみ子

地元では有力な神社の一人娘。優等生で非の打ちどころのないお嬢様、さらにクールな美貌で「巫女姫様」と敬われている……という設定だが、残念それも偽装。実態はなかなかの天然ボケ。一方の景は、背も低く成績もよろしくない、目立つところのない男子。特に接点もなかったはずの景をなぜ好きになり、告白しようと迫ってくるのか。普通ならオイシイ状況のはずだが、何しろこちらは生命の危機がかかっている。

プレイヤーはヒロインたちのアプローチを徹底的に避け、フラグをへし折り、間違っても「いい雰囲気」になったりしないように細心の注意を払って行動しなければならない。文字どおり、命がけで。普通の恋愛ゲー

ムでは好感度アップ、ハッピーエンドにつながる展開が、デスマッチラブコメではデッドエンドになるのだ。そのデッドエンドの数たるやなんと20種。プレイヤーは何度も爆死を体験しながら、正しいルートを探索していくことになる。ある意味、これほどストイックなゲームも珍しい。



本作の選択肢の数は多くないが、即爆死やエンディング分岐につながるものが多い



凶暴きわるまる幼なじみ♥白詰乙羽

何かにつけて「バカっ!」などと叫んでは主人公を張り倒すヒロイン、というのもラブコメではありがちである。普通のラブコメならば、殴られたり、あるいは電撃などの特殊能力を食らったりしても、次のシーンでは何事もなかったかのようにピンピンしているのがお約束。しかし景はこの乙羽にガチで気絶させられたり骨折させられたりしている。さらに「デスマッチラブコメ」の呪いの影響か、その怪力はさらに強化され、照れ隠しやツッコミで殴られるだけで即死級のダメージを受けることに。

そう、本作はタイトルに反してラブラブなギャルゲーでもなければ、単純なコメディですらない。中盤からストーリーは怒涛のトンデモオカル

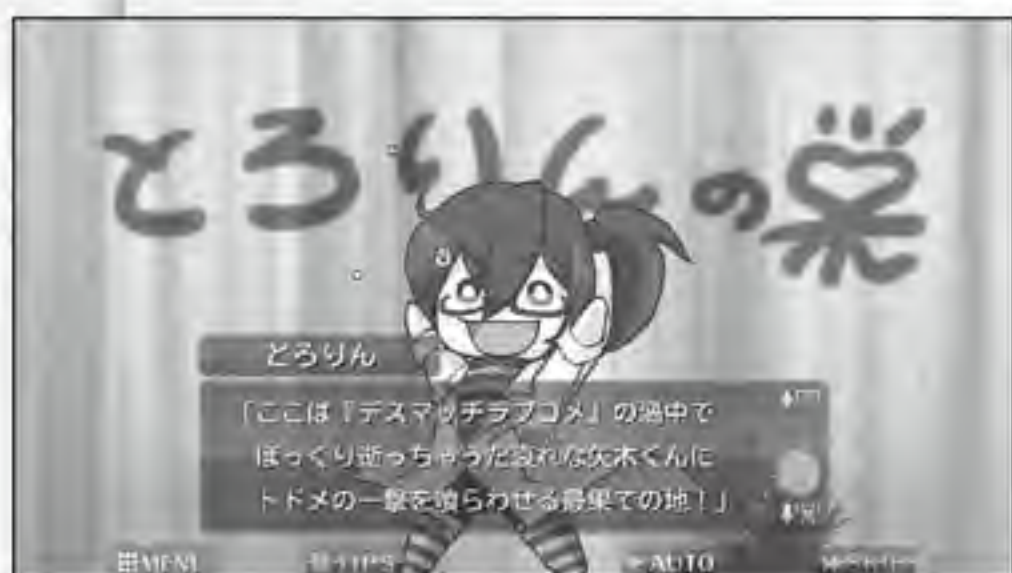
ト伝奇な方向に進んでいってしまうため、普通のギャルゲーを期待して始めたプレイヤーは、肩すかしからの足払いで地面にたたき付けられるような目に遭うことになる。しかし、そこからのオカルト展開が、むしろ本作のアドベンチャーノベルゲームとしての真骨頂なのである。



甘い青春のワンシーン。……という割には二人の表情は恐怖に引きつっているような

頼りになる姉御肌♥九段志乃歌

2人のメインヒロインたち以外にも本作を彩ってくれるのが主人公の友人たち。姉御肌の志乃歌は、全編を通して景の力になってくれる。ほかにも、長身金髪イケメンで主人公の悪友の亜須賀、理屈屋の学級委員長で、文句を言いながらも何だかんだで知恵を出してくれる隆斗、そして控えめでおっとりした美弥が登場。また、



選択を誤り爆死するとたどり着く「とろりんの巣」。解説やヒントを聞くことができる

両親を亡くした主人公の保護者であり、学校の校医（しかし外見はまるで小学生）の“とろりん”こと鈴さんも、物語の中では重要なウェイトを占めてくる。

主人公の“呪い”を解こうと試行錯誤するうち、彼らはやがてそれがどうやら何者かによって人為的に掛けられたものである、という事実到達する。キーワードは“三人縛りの天使様”。

一体誰が、何の目的で？ そもそも呪いのシステムと力の源は何なのか？ ここまで来るともはやラブコメ要素など遥か彼方にかすんでしまうのだが、次々と突きつけられる謎の答えを知りたいがために、気づけばどんどん読み進めていってしまう。



おっとり(?)巨乳♥東護美弥

身長と胸の発育が残念な乙羽と違い、破壊力の高いバストを持つ美弥。親交を深めてもととりあえずは爆死する心配がないため、序盤のプレイヤーにとっては清涼剤のような存在だが、それでも場合によってはちょっと危うい雰囲気になることも？

彼女をはじめ、本作の登場人物たちは皆、景の知らない裏の顔を持って



景を助けてくれる友人たち。しかし彼らにもそれぞれ裏の事情と思惑があり……

いる。そしてそれでもなお、景にとってはかけがえのない仲間なのだ。

景は、るみ子と乙羽という2人のヒロインに対し、友愛の情を抱いてはいるが、「恋愛感情はない」と言い切る。そしてそれは事実そのとおりである。ストーリーは景の視点で進むため、プレイヤーも自然とヒロインたちへの感情移入を妨げる方向へ進んでいく。恋愛ゲームならばまずありえない構造だ。

だがしかし、一体なぜ景は異性に対してそんなにも頑ななのか。景がそのことを自覚していくとともに、プレイヤーも近づいていくはずだ。「デスマッチラブコメ」という呪いの現象の真相に……。



本作の源流？ デスゲーム2作品



『鈍色のバタフライ』

Android、iOS、iモード、EZweb、Yahoo!ケータイ
©2010-2012 KEMCO/MAGITEC



『トガビトノセンリツ』

Wii Uダウンロードソフト、
Android、iOS、iモード、EZweb、
Yahoo!ケータイ
©2013 KEMCO

本作と共通するスタッフにより、過去にモバイル端末向けノベルゲームとして発表されたのがこの2作品である。どちらも閉鎖された空間の中で、謎めいたルールを強制され、生き残りをかけて殺し合う“デスゲーム”ものだ。

恋愛と殺し合い、世界観は真逆のようだが、生死をかけてルールの謎を解き明かし攻略を目指すという方向性、そしてそれぞれの思惑が交差し合う人間関係というテーマは色濃く共通している。

どちらもスマートフォン対応アプリとして移植されており、本作同様にプレイすることができる。

画面タップで読み進められるスマートフォンは、この手の作品とは本当に相性が良く、さらにオート・スキップ・バックログといった定番の便利機能も実装されている。トゥルーエンド以外にも各ヒロイン・サブヒロインごとのエンド（どれも一筋縄ではいかないヒネッタエンドだが……）も用意さ

れたマルチエンディングで、ボリュームは相当なもの。さらに、ひととおりクリアしたあとは、息抜きのなギャグシナリオや、ストーリーを別の視点から追った外伝的シナリオなど、追加シナリオを別途購入することもできる。毎日空き時間に読み進めていけば、文庫本やコミックス1冊よりもずっと



ネタバレになるので詳しくは書けないが、この美弥ちゃんも実に多くの設定を持つ個性的・魅力的なキャラで、本作の影の主人公とも言えるほどの活躍を見せてくれる

長く楽しめるだろう（筆者は続きが気になるあまり数日間で一気にプレイしてしまったが）。
また、爆死エンドを迎えたあと、その内容をツイッターやフェイスブックに投稿して周囲の知人にアピールできるという、スマートフォンならではの機能もあったりする。ただし、この価格で提供するためクオリティ的に妥協している面はあるし、超展開なシナリオも万人にお薦めできるという言い難い。

ネガティブな状況下で人間の勇氣や知恵や絆を描いた『鈍色のバタフライ』『トガビトノセンリツ』に対して、本作は恋愛というポジティブな状況の中で、他人を利用したり陥れたり恨んだり、という負の側面が描かれる。そこの恋愛ゲームでは味わえない、「人を愛する」ということの本当の深さを考えさせられる……ような、そうとも言い切れないような、何となくつかみどころのない作品ではあるのだが、移植ではない新作が、最初からスマートフォンを対象として商業リリースされた、というのはこのジャンルにとって重要な一歩だろうと思う。このような低価格で、スマートフォンという強力なプラットフォームにオリジナルのアドベンチャーゲームを供給していけるならば、このジャンルにも新たな未来が開けるのではないか……。過渡期には得てしてこのような「トガった」作品が現れる。そんな期待を抱かせてくれる爆弾である。



『えどたん』『続えどたん』 大江戸アドベンチャーの魅力!

江戸時代を舞台にしながらも、
時代劇や歴史ものに興味がなくとも楽しい!
そして江戸時代で推理した気分になれる、
大江戸探偵アドベンチャーゲームの
シリーズ2作の魅力と、開発秘話に迫る!

Text=恋パラ支部長(ファミプロ)

えどたん

傑作アドベンチャーゲーム、推参!

2011年の冬頃に見たアプリを紹介する
カタログ内の、たった一枚の小さな写真では
あったが、そのゲームはひとときわいて見え
た。カプコンのアドベンチャーゲームだ!?
こうして出会った『えどたん』は、実に魅
力的なゲームだった。まず、画面内に仕掛け
られた小ネタがいい。物語が本格的に始まる
前のエピソード部分で、信号や停車中の車を
調べてみると、ちゃんとレスポンスが返って
くる。ゲームアプリにありがちな押しつけが
ましい説明もなく、小ネタを一度見たら繰り

シリーズ1作目

えどたん

iOS

Android

携帯
アプリ

- iOS 4.0以降 (iPad、iPod touch、iPhone)
- カプコン ■2011年4月21日
- 基本無料(アプリ内課金制):
第一〜二話 無料/第三話以降 700円(税込)
- Android 2.1以上 ■カプコン
- 2010年11月1日 ■600円(税込)
- iアプリ/EZアプリ/S!アプリ ■カプコン
- iアプリ:2009年6月1日、EZアプリ:2010年
6月3日、S!アプリ:2010年8月2日
- iアプリ:月額315円(税込)
第二〜五話 各120円(税込)
EZアプリ/S!アプリ:月額315円(税込)

返し見なくていいということがすぐに判断で
きる。もちろん小ネタ自体もセンスがいい。
「アドベンチャーゲームの面白さはストーリー
よりも制作者とのキャッチボールだ」みたい
なことを言う小うるさい古参ゲーマー(私の
ことだ)でも納得の出来栄だ。
かくして私は「魂は細部に宿る。このゲー
ムは会心の一本に違いない!」などと興奮し
ながら、ゲームを進めたものだ。
『えどたん』は、一般的なコマンド選択式ア
ドベンチャーである。テキストに引きずり込
まれるだけがウリではなく、自分の手でコマ
ンドを選択して進めていくのが楽しいのだ。
小説やノベルゲームとは違う、アドベンチャ



笑える会話にさくさく進むシナリオ。単
純明快なシステムに、繰り返しの手間を
省くためのインターフェイス。そして盛り
上がる謎解き! 隙のない作りが嬉し
すぎる。なおiOS版、Android版は縦画
面と横画面の2通りのレイアウトを搭載



おとき 表情 七変化



ゲームならではのインタラクティブ感。この感覚が得られるのは、ユーザーインターフェイスまわりの細やかな配慮や作り込みがあるのはもちろん、一緒に行動してくれるキャラクターたちの存在が大きい。中でも魅力的なのがヒロインの「おときちゃん」である。

とにかく彼女と会話をするのが楽しいのだ。真面目な会話やたわいない話題であつてもボケたりふくれっつらになったり、斜め上にひらめいてみたり。リアクションや表情や使う道具が同じでも、センスのいいセリフ回しや主人公の適宜なツツコミにより、何度でも笑えるし、ほほ笑ましくなれる。おときに引張られながらゲームを進めるうちに、いつの間にか登場人物全員が好ましくなっていく。この好感度を保ったままストーリーが進むのだからたまらない。音楽の盛り上がりや巧みな効果音の挿入が『逆転裁判』を彷彿とさせ、それが楽しさに拍車をかけていくのだ。

本作は、推理小説好きの高校生である天道未来が江戸にタイムトリップする。江戸で探偵するから『えどたん』で、もちろん推理がテーマであり、時に同心姿に変装しながら事件を解決していく。そして、終盤でそれらが一気に加速して、すべての謎がひとつの事実を集約される。私がゲーム中である事実を

知った時、「これぞタイムスリップものだー」と驚きと快哉の声を上げてしまったほどだ。

本作には主人公が捜査して推理する明確な理由がある。クリアした後にもう一度プレイすれば、推理ものならではの見事な伏線の張り方や、計算された事件の発生具合とその後の展開に感心するはずだ。私自身は推理が得意でも苦手でもない普通のプレイヤーである。ただ、可愛らしい江戸ガイド兼助手兼じゃれあい相手の存在と、最適化されたコマンド選択システムによって、楽しみながらもあつという間に全話をクリアしてしまった。『えどたん』、ゆめゆめあなどることなかれ。



おとき

だって、嬉しいんですもの。
私の隣に同心がいるだなんて。

無類の同心マニアで十手好き。好奇心旺盛すぎる大江戸脱出ゲームの達人、おときちゃん。ええ子やでえ!

早く移植してほしい シリーズ第三弾!

続えどたん

携帯
アプリ

- アプリ/EZアプリ/SIアプリ
- カプコン
- 2011年4月28日
- アプリ:月額:315円(税込)
買い切り:第一〜五話
各120円(税込)
EZアプリ/SIアプリ:
月額315円(税込)

『えどたん』に続け!
えどとろ! えどひめ!

アドベンチャーゲームの続編に望むことって何だろう。おなじみのキャラクターと再び出会えることが一番だろうが、前作とはひと味違う活躍を見たいという要望もかなり高い順位に位置しているように思う。

『続えどたん』ではその要望に応えるべく、前作でのサブキャラクターだった天道今一(天道未来の先祖)とおときを主人公としてまるまる1話分操作することができる。何という気前のいいサービス!

というわけで、現代知識を得た江戸時代の同心・天道今一が活躍する第1話は実に面白い。前作の主人公である天道未来がとある理



前作同様、解決の糸口をミニゲーム的に探していくこともある。図解で事件を推理していくシーンも面白い

由で不在の中、江戸時代の同心らしさを発揮しつつ、現代的な捜査方法で事件を捜査していくのだ。前作で何でも屋として活躍する岡っ引き・よろずや平七の活躍っぷりや、平七言うところの「あやしい二人組」との絡みも存分に楽しめてしまう。また、犯人がいかにもチンピラで、実に往生際が悪い。そのため、物語終盤は推理というより証拠物件で物理的に殴るみたいな、山あり谷ありの展開が楽しめてしまう。スピンオフから始まるニクイ演出が最高なのだ。

一方、おときはといえば、大奥へ潜入して人ひとりを連れてそこから脱出するという面



白話が展開していく。もちろん大奥でも事件が起き、おときがそれを解決していくのだ。私が感心したのは、おときが事件を解決しなければならぬ理由がちゃんとあり、その解決のために違う事件を解決していくという流れがあることだ。前作の人気キャラクターであるおときの人物設定を掘り下げるのではなく、あくまで主人公として事件を多方面から捜査させる。そのため、おときちゃんの自立と成長を実感することができる、ストーリー終盤の謎解き&事件解決部分では頼もしささえ覚えてしまう。プレイヤーが勝手に感情移入してしまうこの感じがたまらないのだ。

ひらがえ
平賀源内を救え!

前作では江戸時代にタイムスリップした天道未来が現代に戻ろうとする中で、事件が発生していった。だが、本作では初めからテーマが明確にされる。前作での重要人物のひとりである平賀源内が「史実どおり」に「投獄され、病死する運命から救い出す」というものだ。私は架空の人物が実在した人物と絡む時代もののエンターテインメントは結構好みだ。が、実在した人物が時代背景に合わない言動をしたり、突飛な活躍をするような展開は好みで

はない。ましてや歴史改変も受け入れにくい。翻^{ひらがえ}つて本作は、史実にウソをつかずに話が進む。それでいて前作同様に堅苦しくなく、笑いながらも江戸時代を味わい捜査できるのだ。これを名作と言わずしてどうしようか。

本作はもちろん推理ものアドベンチャーとして楽しめるが、一方で時代もののエンターテインメントとしても楽しむことができる。第4話で登場する徳川幕府第10代将軍・徳川家治^{とくがわいえはる}はなぜか「暴れん坊将軍」風味だし、出てくる商人はどいつもこいつも時代劇に出てくるような小悪党である。商人たちと対峙した時、町人として話すか、それとも同心姿に変装し

て話すかによって態度が変わうのも面白いし、同心姿になっても会話が進まない場合もある。これを解決していく過程がいかにもアドベンチャーゲームらしく、実に楽しいのだ。

一方、吉原で花魁^{おいらん}とかかわったり、歌舞伎座で起きた事件を解決すべく歌舞伎役者と話せたり。江戸時代ならではの風俗もふんだんに盛り込まれ、愉快な江戸時代ガイドとしても楽しめるのだ。全5話はどれも短編で、さくつと終わるのも遊びやすく素晴らしい。アプリの動く携帯電話を持っている人は、ぜひ遊んでみてほしい。本作のファンが増えて続編につながることを願ってやまない。



未来が殺人事件の容疑者になり、脱出ルートを確認する。ええ、そんな展開もあるんですよ。助手はあの人!



おときちゃんならずとも心ときめく隠密同心。その立場を存分に振るう展開が待っている。隠密万歳!



事件が向こうからやってくるおときちゃん。大奥にはあのセクシーお姉さんも駆けつけてくれるぞ!

『えどたん』『続えどたん』 開発者インタビュー



株式会社カプコン

永尾純一

Junichi Nagao

魅力あるキャラクターたちが生き
生きと動く『えどたん』シリーズはど
のように生まれたのか、企画・シナ
リオ担当の永尾氏に話を伺った。

Interview=恋パラ支部長(ファミプロ)

「平安時代はその辺で人が死んでいても
おかしくないのが江戸時代になりました」

——『えどたん』の企画はどのような経緯で
立ち上がったのでしょうか。

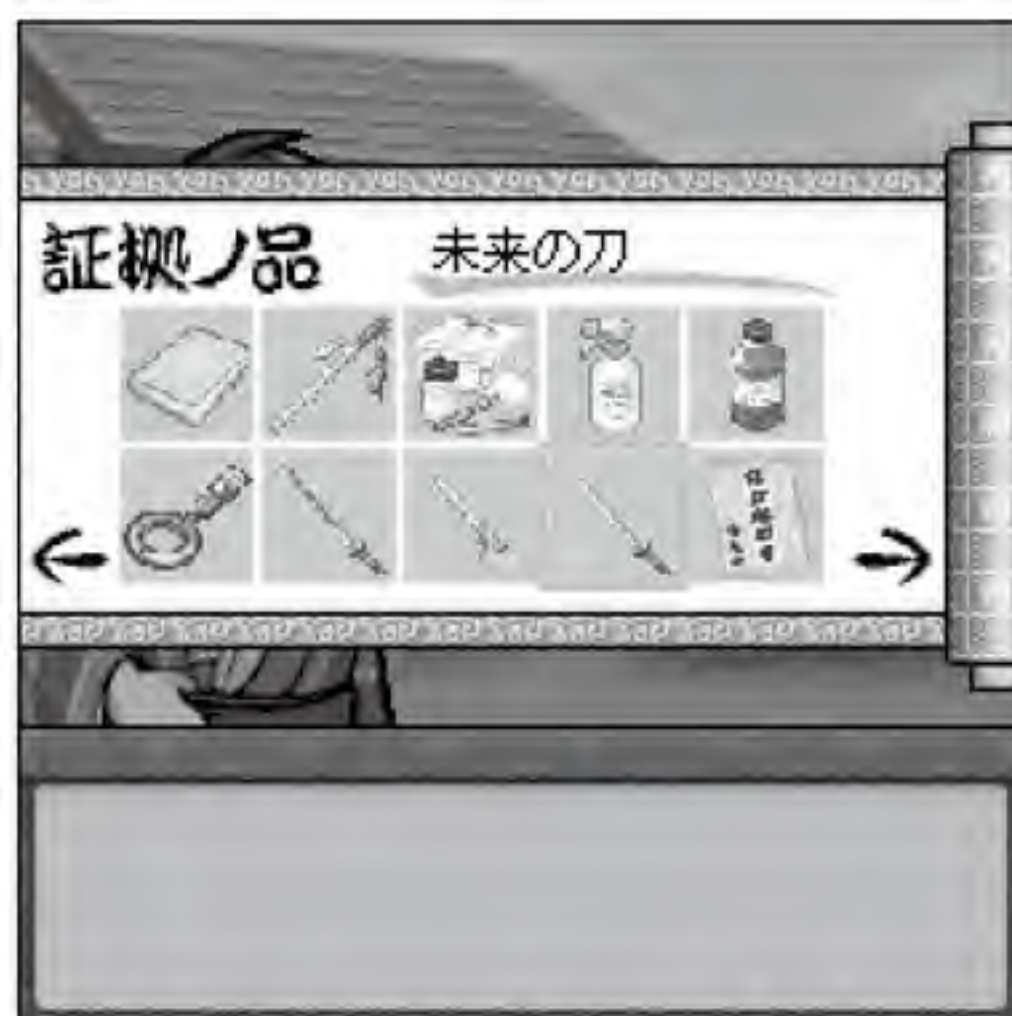
永尾 制作を始めた時は当時ガラケー（フュ
ーチャーフォン）が主流でして、公式サイト
も月額配信がメインだったんですね。そこで、
公式サイトで配信するコンテンツを作ろうとい
うことになりました。当時、弊社内では『逆
転裁判』が携帯アプリとしても人気がありま
したので、それに次ぐ形でアドベンチャーゲ
ームになりました。

世界観やキャラクター設定をちょっと変わ
ったものにしたというところで、思い切った
時代ものになっています。もともと歴史好きだ
ったということと、以前から自分がタイムス
リップするなら平安時代か江戸時代だと思っ
ていました。ただ、平安時代だとちよつ
と殺人事件が捜査できないし、その辺で人が
死んでいてもおかしくない。そこで江戸時代
を舞台にしてアイデアを練り始めました。

——開発を進めていく中で、『逆転裁判』シリ
ーズを意識したり、積極的に違いを出した点
はありましたか？

永尾 僕はもともと『逆転裁判』好きでカプ
コンに入ったようなところがあります。『逆転
裁判』の公式ブログを見ていたのですが、あ
る日そこに求人募集が載っていました、それ
で入社したんですね。そのため『逆転裁判』
的なニュアンスは残しています。弊社の公式
サイトに来ているお客様は『逆転裁判』に慣
れ親しんでいる方が多いですし、場所を移動
したり話を聞いたりする『逆転裁判』のイン
ターフェイスはよくできていますので、それ
に関しては極力残しています。

『逆転裁判』との違いに関しては、主人公が
着物を着替えたり、同心の姿をしているとき
は問い詰めることで情報を引き出すことがで



『逆転裁判』ファンにはおなじみの証拠品一覧。思わず「くら
え!」と叫びたくなるシーンもあったりする

きるというような、現代ではなかなかできな
い、江戸時代ならではの捜査を押し出すこと
でオリジナリティを出そうとしました。

——ゲーム内で主人公の助手として行動して
くれるおとぎちゃんとはとてもイキイキしてい
ます。また、セリフの面白さが抜群でした。

永尾 世界観が江戸時代ですので、主人公も
プレイヤーもなじみがありません。そこで、
江戸時代っぽいキャラではなく、好奇心旺盛
で主人公にも絡んできてくれたり、江戸の説
明をしてくれるガイド的な役回りになりました。
あと重要なのが、事件を持ち込んでくるトラ
ブルメーカーだという点です。主人公ひとり

だと、「日本橋行ってみよう」とか「歌舞伎を見に行こう」とかはなかなか難しいので、外へ主人公を引っ張り出すことで話を進めたり、プレイヤーに観光的なこともできるように設定しています。彼女の言動については主要なキャラなのはもちろん、話を盛り上げるためと、時代設定とは別に自由度を高めたということでよく動くキャラにしています。

ゲームの制作は主人公とおときちゃんからデザインを始めたのですが、当時の女性の髪の毛の結い方だと前髪がないことが多いのですが、そうするとなかなか女の子は可愛く見えないので前髪を付け足して可愛らしさを出しています。登場パターンや動きについてもデザイナーが描いているうちにだんだん面白くなってきた、主要なキャラのバリエーションが増えました。それが言動と合わさって可愛らしさにつながったのだと思っています。

ゲーム内には、江戸時代の風俗や史実から時代劇的な要素までもがふんだんに盛り込まれていますね。

永尾 歴史自体は好きだったのですが、そこまで深く深く知っていたわけではないので、開発を始めてからネタを探し始めました。江戸時代の時代小説を読んだりして、その中で描かれる暮らしやちょっとした描写をネタと

してゲームに取り入れていきました。東京に江戸東京博物館があるので、そちらにお邪魔して写真を撮ったりですとか、江戸の風俗や職業が絵で描かれている資料本を読んだりとかですね。作業自体も面白くて、プロットを作成していくときに江戸観光名所巡りというか、歌舞伎や吉原とかをうまいこと話にはめ込んでいく楽しさがありました。

ゲーム中のいろいろな箇所が調べられますが、随所に小ネタが盛り込まれています。

永尾 デザイナーに対して、事件とは関係ないものを背景画像においてくれと依頼して、まして、そこに小ネタを仕込んでいます。

ただ、悩んだことがあって、「お風呂屋さん」に同心姿で入りたいので、男湯と女湯を分けましょう」と話をしたのですが、『えどたん』は1778年が舞台です。で、史実を調べてみると、この当時のお風呂屋さんには混浴で、まだ男湯女湯で分かれてなかったんですね。その後に寛政の改革で分かれるんですが、平賀源内が登場する都合もあって1778年は譲れなかったもので、シチュエーションを取るか時代設定を取るかで悩みました。

『えどたん』の話自体はありえないこともあるんですけど、極力当時のことを忠実に再現したかったので、そこだけ時代を先取りした

ということとで主人公が特権として女湯に入れるようにしました。ただ、そこだけウソをついてしまうことになるので、ゲーム内の「ちよっと江戸豆知識」というアイキャッチで史実を説明しました。そのためにアイキャッチを入れたというようなところもあります。結果的にゲームがテンポよく進められるようになったのでよかったです。

『えどたん』『続えどたん』のシナリオやその違いについて教えてください。

永尾 『えどたん』を作った時は続編を考えていませんでした。プレイヤーに主人公のことを知ってもらわなければいけないので、「現代

ちよっと江戸豆知識①

～徳川御三卿とは～

徳川御三卿とは、8代将軍吉宗が自分の息子らを当主として作った一橋家、田安家、清水家の総称。御三家とともに将軍家の後嗣を出すことを目的として作られた。後に11代、15代将軍を輩出することとなる。

セーブする
つづき遊ぶ

学校の歴史の授業では、ゲームで歴史を学ばせればいいと思うんだ。面白さは記憶や興味を加速させるしね！

に戻る」ことを最大の目標にして、シナリオを進めるとその手がかりがつかめる構成にしてみました。『続えどたん』については、史実どおりではありますが、「平賀源内を助けよう」ということでシナリオを作っています。

——『続えどたん』はどのような経緯で制作されたのでしょうか。

永尾 公式サイトの方で『えどたん』について好評を頂いていたのと、個人的にストーリーを書くのも好きだったので、『えどたん』の終わったあたりには続編があったらこうだな、翌年には平賀源内がピンチになるからプロットはこうだなというのを勝手に考えていました、それで始まったというところですよ。

——『続えどたん』では今一やおときちゃんを操作できて嬉しかったです。

永尾 『続えどたん』では新しい変わったことをしたかったので、「もし今一がひとりだったらどんな捜査をするんだろう」と、主人公を変えてみました。もともと「現代人の主人公が現代知識で勝つ」のがコンセプトなんです。が、現代知識の影響を若干受けた同心だったらどうだろうと。

『えどたん』キャラの人気投票があったんですが、女性からは今一は未来とほぼ同数くらいに人気があって、男性からはおときちゃん

とおたまさんが人気でした。そこで、人気のあるキャラ2人を操作させたいし、お客様へのサービスになると考えました。おときちゃんは江戸時代の名所案内として大奥に。主人公を女装させるわけにはいきませんし。

——確かにそうですね（笑）。

永尾 『えどたん』の全体的な話になるんですが、現代ですと時間がわかる時計だとか、状況を確定させる仕掛けがあるんですが、江戸時代だと時間を区切ろうにも「2時間に1回しか鐘が鳴らない」だとか、謎解きの部分では苦労しています。

——その制限の中でも、江戸時代ならではのトリックや現代的なトリックが斬新でした。

永尾 推理小説を書いている人たちのすごさを思い知りました。ただ推理小説では作中の探偵が解き明かしてくれるので、奇想天外なものであっても納得しながら読めます。ただ、ゲームは自分で解かないといけないので、アドベンチャーゲームのインタフェイスという枠組みの中で情報を出さなければいけない。さらに「死亡推定時刻も出せない」とか、「密室と言っても、木と紙でできた家での密室でどうしよう」というところで、世界観とかお話を盛り上げつつもユーザーさんに楽しく解いてもらう部分で構成に頭を使いました。

——『続えどたん』のあの將軍様ですが、やはりモデルは「暴れん坊將軍」ですか？

永尾 僕は時代劇も好きで、一番好きなのは「三匹が斬る！」なんです。その次は父親がよく見ていた「暴れん坊將軍」でして、將軍様がひとりで町の中をうろついていた感じがくっついいたというイメージがありましたし、単純に『えどたん』にいないタイプでしたので登場させています。

彼が登場するシナリオの将棋にまつわる部分、たとえば当時の将棋の家元の家がどこにあるんだろうとか結構調べものをしました。お城や町は明白なので地図上に置くのは簡単ですが、家元の家の場所についてはウソをつけないなと思いついて。情報があまりないので、詳しい人に尋ねたり、図書館の司書に電話したところ当時の地図があったんですね。司書の方が大量の資料を山積みで台車に乗せて持ってきてくれた時、それは「おおー」という感じでテンションが上がりました。

——『えどたん』は携帯アプリ版とiOS、Android版のそれぞれで出ていますが、ハッキリとした違いはありますか。

永尾 携帯アプリ版にだけある体験版「大江戸屋台殺人事件」ですね。あれが一番気に入っています。開発終盤くらいにショートシナ



体験版の舞台は銭湯！ おときちゃんと一緒に風呂へ入れる素敵シナリオなのでぜひやるべし！

リオを東京ゲームショウで無料配信しようということになりました、『えどたん』でやりたかったことがすべて入ってます。4話〜5話の制作が残っていたのですが、その時点で満足してしまったので、モチベーション的には危なかったところでした。

——ゲーム制作で印象的なエピソードがあれば教えてください。

永尾 お風呂場でお会いするおたまさんというセクシーな格好をしているキャラがいて、ゲーム上では（大事なところが）隠れていますが、制作中は隠れてないんですよ。それで、メインデザイナーが恥ずかしがり屋



風呂場で毎回会えるおたまさん。風呂場から出てきた後のおときちゃんとのやりとりがまた最高なんだよねえ

なんですけど、ほぼ裸のキャラを描くということに照れがあったらしく、PCの画面で作業をしている時に、作業ウィンドウをものすごく小さくして、こそこそと描いてたというのを覚えてます。そんな彼も別のタイトルのイラストを描いたりしているのですが、最近はこのなれてきたらしくセクシーキャラもへっちゃらで描いているようなので、若干の悲しみを覚えています（笑）。

——2013年11月現在、『続えどたん』は携帯電話サイトのカプコンパーティでのみプレイが可能です。シナリオ内では続きが遊びたくなる伏線が張られているのですが、移植

や続編の予定はいかがでしょうか？

永尾 今のところは何とも言えませんが、みなさんの応援次第ということですね……。

——……この特集で人気が上がってくればいいのですが。最後に、『えどたん』ファンの方々と、これから『えどたん』シリーズを遊ぶ方々へメッセージをお願いします。

永尾 世界観が歴史ものということで敬遠されてしまうところもあるとは思いますが、自分自身が歴史好き時代好きということもあり、「江戸時代って楽しいことがあったんだよ」というところを話の中に盛り込んでいます。アドベンチャーゲームとしてはもちろん、歴史ものとか江戸時代に興味がある方への入り口になってもらいたいなと思います。

ファンの方に向けては、応援メッセージを頂いたり、今一の人氣がこんなに出るとかは意外だったのですが、その頂いた声を『続えどたん』に盛り込めたのでありがたい限りです。さらなる続編が出せればいいのですが……。個人的には勝手にプロットを書いたりしていたので（笑）。

——本日はありがとうございました。



その絵の力強さに圧倒される、
ポイント&クリック型
アドベンチャー

Text= 卯月 鮎(フリーライター)

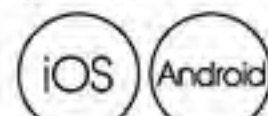
マシナリウム Machinarium

(日本語版)



■Windows 7/Vista/XP
■Mac OS X v10.5.8 Leopard/v10.6.3 Snow Leopard ■Amanita Design ■2012年
■980円(税込) ※配信元:PLAYISM <http://www.playism.jp/>
Copyright ©2012 Amanita Design All Rights Reserved.

(英語版)



■iOS 5.0以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone) ■Android 2.2以上
■Amanita Design ■2011年~
■iOS版:500円(税込) Android版:399円(税込)
©Amanita Design

見る者を魅了する ロボットだけの世界

人形劇や絵本から派生したいわゆる東欧のアニメーションは、日本の「アニメ」とはまた違う独特のたたずまいがある。特にチェコのアニメーションは、巨匠イジー・トルンカや奇才ヤン・シュヴァンクマイエルといった監督たちを輩出し、世界中を魅了してきた。

『Machinarium』は、そのチェコの独立系ゲームスタジオ「Amanita Design」が開発したアドベンチャー。かわいらしさの中にほんのり

と歪みや悲しみを漂わせるビジュアルは、チェコアニメにも通じる。圧倒的な描き込みは、左ページの大きな写真を見てもらえばわかるだろう。ただの「背景」と呼ぶのは申し訳ない。一枚のアートの中にゲームが埋め込まれている感覚だ。正直言って、この緻密さは、アイテムや仕掛けを探すといったゲーム的作業にはマイナスに働く。どこが重要な場所か、一目瞭然というわけにはいかないからだ。しかし、そんなことはどうだっていい。そう思えるほどこの「機械の園」は素晴らしい。

ガールフレンドとの 日々は戻るのか?

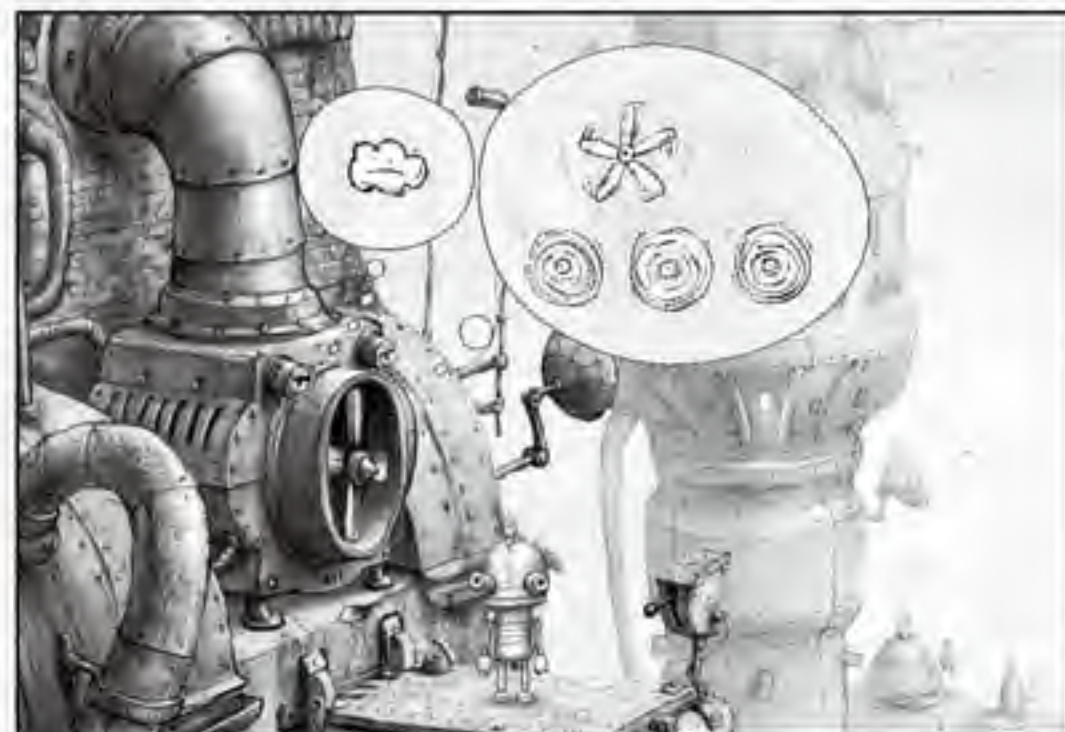
言葉での説明は全くと言っていいほどなく、ストーリーはロボットたちの動きと仕草のみで組み立てられていく。主人公はロボットの Josef。スクラップ場に虫型飛行機から落とされた Josef は、その弾みで手足が1本ずつ外れてしまふ。ゴミの山から手足を探して付け直し、再び自分が働いていた城へと向かう……。

どうにか内部へ潜入し、ガールフレンドのロボットとの楽しかった日々を思い返す Josef。ロボットの考えや会話は、頭上に浮かぶ吹き出し内にイラストで表現される。この手法はコミカルかつ直感的。チェコ語も英語もロボット語もわからなくても平気だ。

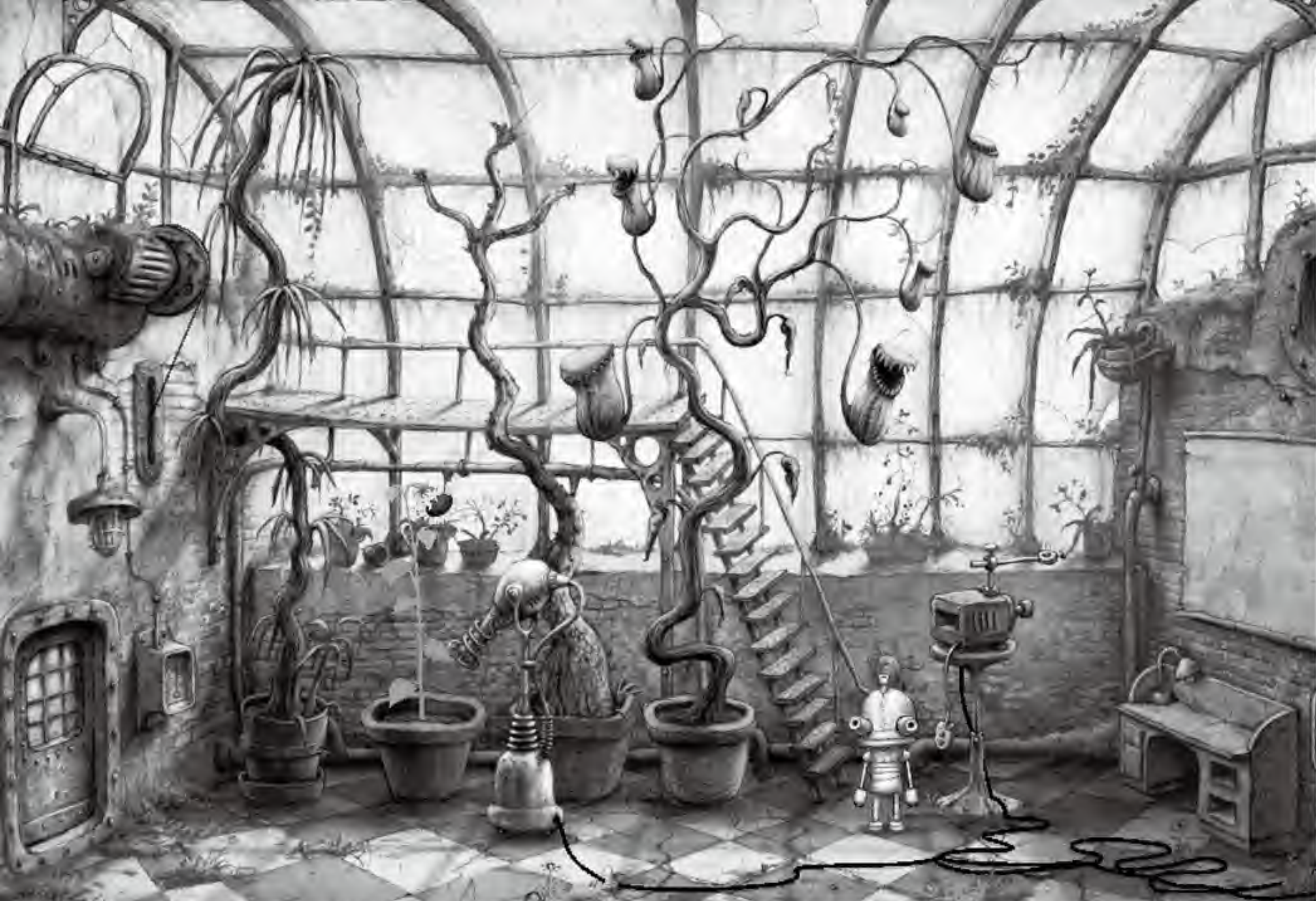
謎解きの種類は大きく分けて二つ。ひとつは、アイテムを画面の中から見つけ、それを欲しがっている人に渡したり、使って仕掛けを作動させたりするパターン。ど



ダイヤルを回して中央の三角に同じ色のランプをそろえる図形パズル。比較的難しい



吹き出しの絵は謎解きのヒントにもなる。とぼけたタッチのロボットたちが愛らしい



ロボットたちが暮らす街を圧巻の描き込みで表現するグラフィック。なぜここに人間がいないのかは語られないが、妄想したくなる

チェコとロボット

チェコでロボットといえば本書が思い浮かぶ。チェコを代表する国民的作家チャペックは、「労働」を意味するチェコ語から「ロボット」という言葉と概念を作った。ロボットの大量生産により人類が減りゆく世界。ロボットは恋をするのか？ 魂を持つのか？『Machinarium』と直接の関係はないようだが、根底では通じている。

の道具をどこに利用するかは、かなりひねってあり一筋縄ではない。詰まった場合は、用意されているレトロなシューティングのミニゲームにチャレンジしてヒントをもらおう。

もうひとつはパズル。エレベーターなどの機械のスイッチは、同じ色のパーツをそろえたり、パネルをスライドさせたりといった図形パズルになっている。デザインはレトロフューチャーな世界観に合わせてあり、急にパズルモード

に入って雰囲気は削がれるということはないだろう。

もとは海外PCゲームから始まり、2013年の10月にiPhone版(※)がリリースされ、より多くの人が手軽に遊べるようになった。テーマも舞台も異なるが、手触りとしてはPS1の名作『moon』をプレイしたときの感覚に似ている。ゲームを始めれば、一瞬でディスプレイが異世界への扉に変わる。それこそがアドベンチャーの醍醐味ではないか。

ロボット

(R.U.R.)
チャペック作
千野栄一訳



ロボットという言葉はこの演劇で初めて世界に広まった。舞台は人間と機械の衝突をテーマにした。人間の労働を機械に置き換えるというテーマで描かれた。人間の労働を機械に置き換えるというテーマで描かれた。



774.2
岩波文庫

作：カレル・チャペック
訳：千野栄一
「ロボット」(岩波文庫)
1920年に出版されるもいまだに古びない予言的な古典SF。ちなみに、本書のロボットは機械というよりは人工人間

※iPhone版 iPhoneやiPad touchなど小型機でのプレイに最適化した『Machinarium Pocket Edition』が配信中。通常版よりも安価な300円(税込)。ゲーム内容は他バージョンと変わらない。

RPGツクール

から生まれた アドベンチャーゲームたち

プログラムの知識がなくても、簡単にRPGが作れる『RPGツクール』シリーズ。しかし中にはRPGの肝である戦闘シーンが省略された、アドベンチャーゲーム（以下、AVG）も多数生まれた。そんな「ツクールAVG」とも呼ぶべき独特なジャンルの歴史と魅力に迫る。Text=ジストリアス(フリーライター)

参考文献「ログイン ソフコン」アスキー



『ドラクエ』が家で作れる？
『RPGツクール』の始まり

まず、アスキー（現ASCII・SAWA）から発売されてきた『RPGツクール』について簡単に触れておきたい。『シューティングツクール』『アドベンチャーツクール』など、さまざまなゲームジャンルの制作ソフトとして誕生した同シリーズで、多くのパリエーションを生み出したのが『RPGツクール』シリーズだ。その始祖とされるのは、1990年にMSX2で発売された『RPGコンストラクションツクール Dante』で、それをPC-9801へ移植した、1992年発売の『RPGツクール Dante98』（以下、『ダンテ98』が、『RPGツクール』の名を冠した最初の作品である。

今でこそ多彩なエディット機能と、ソフト内で使える容量の増加によって、市販の作品にも負けないう力作が次々と誕生し、インターネット配信で多くのユーザーに認

知されている『RPGツクール』だが、初期の頃はハードの制約も多く、作品作りに苦労も多かった。

『ダンテ98』を例に挙げると、マップのスクロールが『ドラクエ』などの一般的なタイプでなく、今ではほとんど見かけなくなった画面切り替え式であり、戦闘に関しても攻撃魔法に属性の概念がなく、ダメージ量も決められた数値のみで左右されるシンプルなもの。当時「これで大作RPGを作るぞ！」と息巻いたのは良いが、実際にツールに触ってみて、制限の多さに戸惑ったユーザーも多いと思う。

ただグラフィックとBGMに関しては、同社から並行して販売されていた『キャラクターツクール98』と『音楽ツクール』で自作した物が使えたので、ドット絵製作や作曲の技術、それがなくても腕に覚えのある人へ協力を頼めれば、デフォルトの素材で用意されていた西洋ファンタジー以外の作品も自在に作れるのが『ダンテ98』の強みでもあった。

作れるのはRPG以外にも？
ツクールAVGの誕生

1982年に刊行以来、2008年まで続いた大手パソコン雑誌「ログイン」では、当時プログラミング作品以外にも各種『ツクール』シリーズによる作品投稿が盛況であり、そこで登場した初期ツクールAVGのひとつが、『パステルライトアイランド』だ。

同作は現代を舞台にした異色作。主人公の日本人記者は、取材のために訪れた南の島で「伝説のコーヒー」を探するという物語。魔物と戦い成長するのではなく、行く先々でのレストランのシェフや喫茶店のマスターにコーヒーを振る舞い、情報を集めていくシティアドベンチャー（※1）風の作品だ。グラフィックもサウンドも『ダンテ98』のデフォルトの素材を使っていた、一見では突出した個性が見られなかった本作は、画期的なアイデアで脚光を浴びることとなる。

特筆すべき点は調査パートとコ

※1 シティアドベンチャー テーブルトークRPGのゲームジャンルのひとつ。ダンジョンなどを探検し魔物と戦うようなシナリオに対し、都市など人の多い場所を舞台とし、人間同士のトラブルなどを解決するシナリオが多い。

ヒーを作る場面で、ここで『ダンテ98』の切り替え式スクロールを逆手に取り、固定された画面内にアイコンや模様を設置し、主人公をそのままカーソルに見立てることで、あたかもAVG風の画面に仕上げたのだ。戦闘の少ないRPGらしからぬ作りの本作だったがその評価は高く、「ログイン」誌上にて各賞を受賞。そしてソフトベンダー「TAKERU(※2)」にて商品化されるという輝かしい実績を残した。

その後、ログインは1995年にプログラミング投稿コーナーのみに特化させた専門誌「ログインソフコン」を刊行。こちらもツクール製品による作品投稿が人気を博し、中でも『ダンテ98』によるRPG作品の投稿が集中する。

ただし、冒頭で述べたように『ダンテ98』では戦略的な戦闘シーンを組むのは難しく、ひねりのないオーソドックスなRPGでは、よほどの完成度でない限り掲載されるのは難しかった。もちろん敵と

戦いレベルアップで成長する、王道的な長編RPGも多数掲載されたが、「ソフコン」誌上をにぎわせていたのは、どちらかといえば「これを『ダンテ98』で作るか!」といったアイデア勝負型の作品であり、その題材としてもAVGというジャンルは相性が良かったとも言えた。

RPGでもAVGでもない ツクールAVGの困難

当時小学生ではあったが、「ソフコン」の一読者であり、ツクラ―(『ツクール』作品での制作経験者)の端くれでもあった筆者の偏った意見だが、戦闘シーンも不要で、レベルデザインにも悩まされないツクールAVGとは作りやすいジャンルにも思えたが、実際はそう簡単にはいかなかった。

ツクールAVGに見られる「移動がRPG画面のAVG」は、市販のゲームソフトでは少数派のジャンルであり、有名どころでは『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人

事件』や、『太陽の神殿』にRPG風移動パートが存在したが、一般的なAVGが「いどう」コマンドで済ませていたものを、わざわざRPG風にしたところでプレイヤーの手間と時間が増えただけであり、『神宮寺』では続編以降のシリーズで廃止された事実を見るにあり、有意義なシステムとはいえないように見えた。

大寫しのキャラや画面いっぱい広がる一枚絵はAVGの華だが、そんなグラフィックに回せる容量は『ダンテ98』にはなく(一枚絵表示機能は、次作の『RPGツクール Dante 98 II』から)、かといってRPGのようにフィールドを動き回っても、そこには敵と戦い強くなる喜びも、広大なダンジョンを探索する緊張感もない。AVGとRPGの双方の長所に頼れないツクールAVGとは、両ジャンル以上に、高度なシナリオと演出が求められるハードルの高いジャンルでもあり、ゆえに「ソフコン」ではさまざまなアプローチ

に挑んだツクールAVGが毎号のように投稿されていた。

「ソフコン」で掲載されたツクールAVGの中で、再録された『パステルライトアイランド』を除けば、一番最初に登場したのは、2号(1995年5月)に掲載された『愛戦士 〜ジュネのきずな〜』と『星降る銀の里』の2作品だ。

『愛戦士 〜ジュネのきずな〜』は「ジュネ」(雑誌「JUNE」が語源、男同士の恋愛ジャンルのひとつ)の名が示すように、ひとりの美少年をめぐり、戦士(男)と魔王(男)が戦うBL的ファンタジー作品。内容もテキスト中心で、ポリリウムもそう多くない本作は、「RPGで楽しむ耽美系小説」とも言える意欲作だった。

そして『星降る銀の里』は、「デジタルノベル」と称した作品で、ゲーム内容もイベント重視の短編作品。戦闘シーンも多少用意されているが、キャラクターが既定のレベルで固定されており、「必要以外に、無理に戦わなくてよい」と

※2 TAKERU 1986年から1997年にかけて稼働していたパソコンソフト自動販売機。大手メーカー作品以外にも、同人作品などが安価で販売されていた。

いうアプローチがされている。それでも完全に戦闘シーンをなくさなかったのは、まだツクールAVGというよりは、「演出に特化させたRPG」という思想のもとで作られた作品なのかもしれない。

3号（1995年7月）からはソフトコン編集部じきじきに『ツクールキングに挑戦』というツクールAVGを発表。プレイヤーはマップを歩き回り、仕掛けられた謎を解き、最後に手に入れるキーワードをハガキに書いて送れば、好きなツクール作品を抽選でプレゼントされる懸賞企画ゲームである。謎解きと言っても、近年でいう『レイトン教授』みたいなミニゲーム形式ではなく、基本は暗号を解いて指定されたマップを調べるという高難易度のものだ（間違ったマップに行くと、猛獣などに襲われてしまう）。

シリーズが続くに従って『ツクール大名に挑戦』『つくる刑事長』などとタイトルが変更されると、謎解き要素は軽減され、「マッ

プ内に落ちている『ツクール』作品を拾って応募する」という散策型AVGへシフトしていったが、回を重ねるたびに、クォータービューマップに変わったり、等身の高いリアルキャラを操作させるなど、多彩なグラフィックで読者を楽しませてくれた。

毎号のように掲載されるツクールAVGに刺激されてか、「ソフトコン」5号（1996年1月）にある衝撃作が掲載された。『ダークフォース3 ルテナス・オーブ』だ。『ダークフォース』シリーズは「ログイン」で1作目が投稿されて以来、「ソフトコン」でも人気のファンタジーRPGだが、3作目は「デジタルノベル」として登場。以前に投稿された『星降る銀の里』と違い、場面転換こそあるがキャラクターの操作も戦闘もなく、ひたすらテキストが続く（選択肢によるゲームオーバーはある）。『ダンテ98』の限られた容量をほぼテキストに費やし、純粋なノベルゲームに挑戦した本作が評価されたの

は、その大胆なチャレンジ精神はもとより、魅力的なシナリオが生んだ力業だったと言える。

そして「ソフトコン」6号（1996年4月）に、ツクールAVG史上に残る名作が掲載された。学園ホラー作品『コープスパークー』だ。異次元の廃校舎に閉じ込められた男女5人組が、怨霊の猛威から逃れつつ、校内を探索し脱出を試みるサバイバルアドベンチャーである。本作は投稿コーナーで、賞金15万3851円（ソフトコン誌上では歴代2位、『ダンテ98』作品なら1位の大記録）を獲得したのち、第2回「Aコン（※3）」でゲームツクール部門最優秀賞を取るなど、圧倒的な評価を受けた作品でもあった。

本作のホラーゲームとしての怖さは審査員の折り紙付きだが、その代表的なシーンとして、本作では自分の手でキャラクターを操作し、時には怨霊を相手に逃げる場面がある。『ダンテ98』内でのNPCの行動指示は「プレイヤー

に近寄る」「プレイヤーが接触するとイベントが発生する」という簡素なものだが、得体の知れない怪物がプレイヤーに迫りくる様相は、尋常ではない恐怖だった。これはコマンド選択式のAVGでは真似しにくい、カーソルとなる自キャラを直接操作するRPGだからこそ生まれたアクティブな感覚であり、ツクールAVGがようやく手にした、独特の魅力とも言えた。

その後も、恋愛シミュレーション『Tomodachi』や災害シミュレーション『震度8の恐怖』など、多彩なツクールAVGが発表された「ソフトコン」だったが、その歴史は休刊という形で10号（1997年3月）をもって幕を閉じることとなる。しかし『ツクール』シリーズと、ツクラーの創作意欲は終わらない。投稿コーナーはインターネットコンテンツ「インターネットコンテストパーク」に引き継がれ、ツクールAVGの活躍の場は、雑誌からインターネットの世界へとばたいていく。

※3 Aコン アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテストの略。アスキー主催のプログラミング投稿コンテストで、ツクール作品での投稿も可能。第4回まで開催された。

インターネット配信とツクールAVGの進化

ツクラーにとって長らく愛されてきた『ダンテ98』だが、「ソフコン」の休刊時期にもなった1997年頃には、世間ではすっかりWindows95が浸透しており、『ダンテ98』をはじめ各種ツクール対応ハードであるPC-9801もすでに生産を中止していたことから、ツクラーたちは次の『RPGツクール』と向き合う必要が出てきた。

そこで選ばれたのが、Windows95用に1997年3月に発売された『RPGツクール95』だ。歴代『RPGツクール』を経て、さらに細部のパラメータまで調整できるようになった本作では、『ダンテ98』で見られたような制限はほとんど解消されており、またWindowsのインターネット環境もあれば、そのまま「インターネットコンテンツパーク」に参加することもできた。

以降、PC-9801での『RPGツ

クール』シリーズでの作品は徐々に姿を消していく中で、「娯楽としては最悪」と批判されつつも、演出やシナリオに高評価が寄せられた『梓999』や、ピラミッドを舞台とし、仲間たちの生死を描いたサバイバルホラーAVG『囚人へのペル・エム・フル』といった名作が、時折姿を見せてくれた。

また、2000年に開催された第4回Aコンでは、グランプリ作品として『パレット』が選出される。精神科医のカウンセリングをテーマとした本作は、戦闘シーンのない完全なAVGであり、後にプレイステーション用ソフトとしても発売され、再びツクールAVGの存在感を高めた。

2000年に発売された『RPGツクール2000』以降はさらに作品の幅も広がり、より強化されたエディット機能は、アクションゲームのようなジャンルの作品制作さえも可能にする。そしてこの頃にはコンテンツに限らず、個人でサイトに作品をアップするな

ど、「投稿以外にも自分の作品が公開できる」ことからツクラーの人口が増えていく。

2003年に発表された『おばけ屋敷探検隊』は、4人の小学生が屋敷を探索するホラーAVG。4人それぞれで物語の視点も違えば、ゲームの進行も変わり、部屋に閉じこもってひたすら選択肢を繰り返すシナリオもあれば、屋敷内にはびこる妖怪に向かって、お札を投げて戦うアクション性の強いシナリオもある作品だ。

飛び道具という攻撃アクションは、かつて「敵から逃げ回る」だけだったツクールAVGをさらに発展させられる可能性を秘めた題材であり、後に『ドラえもん のび太のBIOHAZARD』や『寄生ジョーカー』など銃撃中心の作品も発表され、人気を博した一方で、ここまでくるとアクションゲームとしての側面が強くなり、高いアクション難易度は、プレイヤーを選ぶような作りにも取れた。

2004年に発表された『青鬼』

と『ゆめにつき』は、前者は攻撃方法のない完全な鬼ごっこゲームで、後者は不思議な世界を探索するAVGと、ツクールAVGではさほど複雑でない作品だが、動画投稿サイトなどでの反響を見るに、シンプルな作りがユーザーの気や共感を得ているようにも見える。またこの2作品はオフィシャルグッズの販売や、ノベル化などの商業化としての道も歩んでいる。

ざっと駆け足で語らせていただいたが、『RPGツクール』の長い歴史の中では、確かにAVGが深く根付いている。『RPGツクール』の魅力とは、誰もが同じツールを使うことで、同じラインに立てることでもある。『ドラクエ』のような市販の大作RPGは難しいかもしれないけど、とっておきのアイデアやシナリオで人を感動させることはできるかもしれない。そんな夢や冒険心がツクールAVGには秘められているからこそ、その歴史は紡がれていくのかもしれない。

『コープスパーティー』

PC ■PC-9801 ■作者: 祁答院 慎 (現 Kedwin)
■1996年4月発表
©Team GrisGris

『RPGツクール』でホラーといえば、これしかない! と断言できるほどの完成度。18年前の作品とは思えない、抜群の恐怖演出をぜひ体験してほしい。

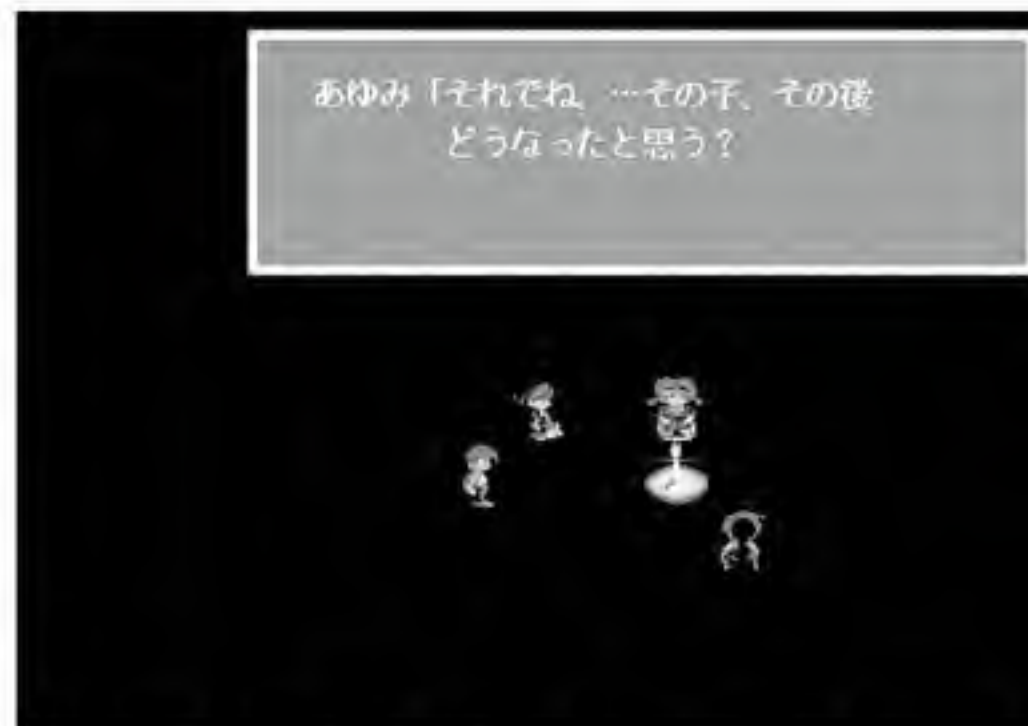
Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)



音と演出のうまさ 恐怖を倍増させる

ホラーゲームの傑作として、発表から18年という長い年月が経過した今でも脈々と語り継がれている『コープスパーティー』。筆者もファンのひとりで、初プレイ時はまだ学生であり、夜中に当時の愛機PC-9821V200で、ドキドキしながらキーボードを操作していたのをよく覚えている。今回、原稿執筆のため16年ぶりにプレイしたが、ストーリーを覚えていたため、当時ほどの恐怖は感じなかったものの、演出のうまさ、アイテムの利便やザッピングといった『バイオハザード』シリーズを彷彿とさせるゲームシステム、そしてマルチエンディングと、多くの要素を詰め込んで、しかも抜群に面白いという完成度に再び驚かされた。

ストーリーにも軽く触れておこう。学園祭の準備をするため夜遅くまで学校に残ることになった男女5人は、突然昭和初期の校舎へ



学園祭の準備で夜遅くまで学校に残った生徒たち。お約束のように怪談話で盛り上がるが……

と飛ばされてしまう。白骨、血だまり、人魂があふれる古い学校になぜ飛ばされたのか、どうすれば脱出できるのか……ホラーのお約束と言える設定だが、さまざまなエッセンスがちりばめられている。

まず、素晴らしいのがサウンドとそれを効果的に使った演出だ。突然抜け落ちてしまう床、突如現れる廊下などに合わせて「バン」とか「ドン」という効果音でドキリとさせられ(文章だと単純に見えるのだが、プレイすると実にいいタイミングなのだ)、重低音の響く



ひとつひとつの選択肢が運命を分ける。どうすれば全員助かるのかドキドキしながら進むのが醍醐味だ!

BGMが、古くて暗い校舎に実にマッチして恐怖を倍増させる。血みどろ(ー)の部屋では、心臓のようであり、血がちゃんと流れていないような音が繰り返されるなど、かなり凝った音響作りで、ゲームの雰囲気盛り上げてくれる。

次に挙げるのはマルチエンディングだ。このゲームでは、選択肢の内容など間違った行動を取ると、5人の仲間のうち誰かが死んでしまう(シーンによってはそのままゲームオーバー)。そして、死んでしまったら生き返らせる方法はな

『コープスパーティー』と、ゲームを起動させるための公式エミュレータ『Dante98 for Windows』は、WEBサイト「ファミ通.com 無料ゲーム」<http://www.famitsu.com/freegame/>にて無料公開中(2013年12月現在)。ソフトは作品検索「その他のツクール」から、エミュレータは「ゲームの遊び方」から探そう。



先に進むためにはアイテムの入手が必要だが、それを求めて校舎を歩き回る作業が怖いのだ



二手に分かれて校舎を探索する。互いの行動が先に進む力になるザッピングシステムも取り入れている

く、仲間を欠いたまま物語は進み、エンディングまで到達する。そこで生き残ったメンバーの数や組み合わせによってエンディングが変化するワケだ。どうすれば危険を回避できるのか、全員を助ける道が開けるのか、仲間の死を恐れながら、校舎を歩くのが醍醐味と言える。それだけに、まずは攻略情報などを一切見ないでプレイしてほしい。助ける方法がわかってしまつては怖さ激減だからだ。

二つの視点でストーリーが進んでいき、それぞれの行動が、それぞれに影響するザッピングシステムも取り入れている。校舎内は2組に分かれて探索することになるが、アイテムの受け渡しで行動範囲が広がるなど、それぞれが行動しないとエンディングまでたどり着けない。2組それぞれの「想い」がストーリーの進行で少しずつ見えてくるのも面白いところだ。

普通の感想だが、とにかく、よくできている。校舎内に落ちているアイテムを使って仕掛けを解いていくパズル的な部分は、初代『バイオハザード』のようであり、エンディングへと到達するのに全く関係ない部屋や仕掛けがあるのは初代『アローン・イン・ザ・ダーク』を彷彿とさせ、ザッピングシステムが出てくれば『The House of the Dead』を思い出したりと、いろいろなゲームのエッセンスが詰まっているが、プログラミング投稿雑誌「ログインソフコン」の8号を見ると、ファミコンのホラーRPG『スウィートホーム』の紹介記事に、本作の作者がレビューを寄稿している。パーティーの切り替えシステムや、死んだ仲間が蘇生できないリアルな仕様、そして木の板などで離れた足場に橋を作るシーンなどから、強く影響を受けた作品と言えるかもしれない。



その後の『コープスパーティー』

1996年の発表以来、特に動きのなかったシリーズだが、2007年の携帯アプリ化を皮切りにインディーズゲーム化、コミカライズなどが続き、2010年には初のコンシューマ移植として『コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー』がPSPに登場。2013年には最新作『2』が登場、7月にはOVAが発売されるなど、現在メジャー作品として大躍進中。

『コープスパーティー2 DEAD PATIENT Chapter1』
©2013 GrindHouse

RPGツクール製アドベンチャー名作選②

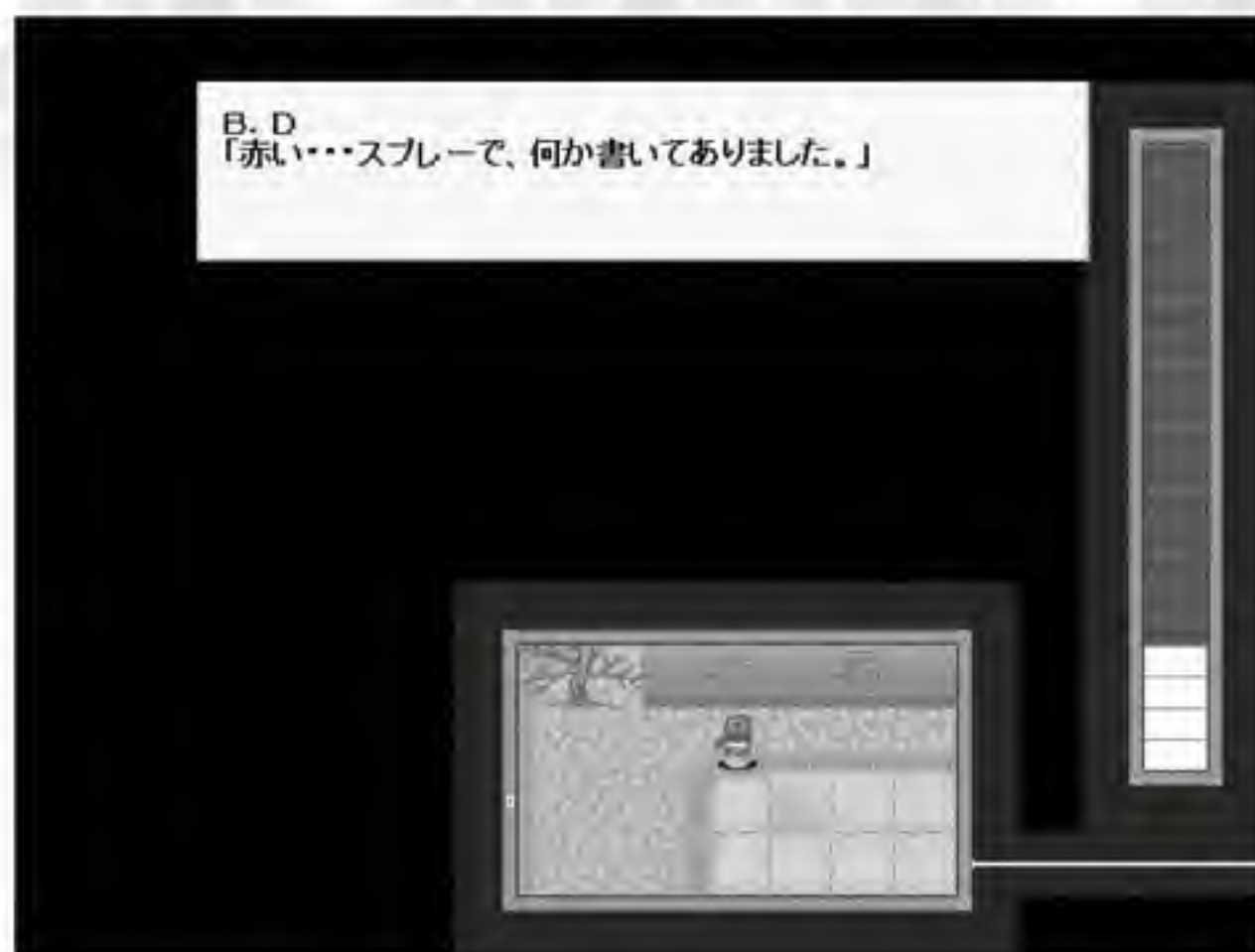
パレット



■Windows95 ■作者:西田 好孝
■2000年受賞

『RPGツクール』で物語を作る。そこで考え出されたシステムと演出は、今見ても無駄がなく美しい。グランプリの実績は伊達ではない傑作。

Text=富島宏樹(フリーライター)



過去を失った少女は 記憶の小部屋をたどる

新聞にコラムを持つほどに高い名声を誇る精神科医のシアノス・B・シアン。ある夜、彼の事務所の扉をたたく者があった。扉の外から銃を構えたその訪問者の依頼は、赤い色以外は思い出せないという少女「B・D」の記憶を取り戻すこと。そこでシアンは否応なく、B・Dへのカウンセリングを電話で行うのだが――。

『RPGツクール95』で制作された本作は、作品を一般から募集した第4回アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテストでグランプリを受賞した作品。高く評価された理由は『RPGツクール』でしか作れないゲームシステムや演出を突き詰め、しかもそれらを生かす物語までも実現させた点にある。

まずはゲームシステム。本作の主な舞台となるのは、カウンセリングを受けるB・Dの精神世界だ。



小部屋に置かれたものに触発され、B・Dは少しずつ、しかし確実に記憶を取り戻していく

無数の小部屋が連なる世界なのが、これらの小部屋はひとつひとつがB・Dの断片的な思い出でもある。プレイヤーはB・Dを操り、小部屋――つまりは思い出を渡り歩き、過去を思い出す鍵となるアイテム“記憶の断片”を探ることになるのだ。小部屋の探索というゲームシステムを生かすべく、バラバラであつても問題ない記憶が題材のストーリーが生まれた。そう感じさせるほどシステムと物語が密接に絡み合っている。

（いわば行動回数）が設定されており、小部屋の移動、道をふさぐ障壁の破壊などで数値が減少、ゼロになるとスタート地点へと戻されてしまう。精神パラメータの上限は“記憶の断片”を取り戻すと増えるため、新たな“記憶の断片”の発見は物語の進展にも、探索範囲の増加にもつながるわけだ。



精神パラメータが減ると出現する、休憩ポイントをうまく使いこなすことが探索のコツとなる

Windows95『パレット』『ファミ通.com 無料ゲーム』<http://www.famitsu.com/freegame/>にて無料公開中(2013年12月現在)。



カラーでお見せできないのが残念だが、モノクロの画面で赤色が浮かび上がる様子は、強く不安をあおる



B. D.の精神世界で見つけた本が、なぜかシアンの事務所に。これは現実なのか、それとも……!?

赤に彩られた演出が 残す鮮烈な印象

演出面に目を向けると、当時としても決して美麗とは言えなかった『RPGツクール95』のグラフィックを逆手に取った配色が光る。物語の鍵となる“記憶の断片”は、

ことなく事件を解決する“安楽椅子探偵”というスタイルが確立されているが、これをゲームで、しかも精神科医のカウンセリングに置き換えて実現したタイトルは、本作以外に存在しないだろう。

血に染まりきった手形だったり、赤い本だったり、林檎だったり、その多くが鮮やかな赤色で統一されているのだ。これらはゲーム全体が暗めの色調で抑えられているため、画面内でも一際目立つ。全身で「これは異物である」と主張しているかのようなその姿は、つながりがなかなか見えないストーリーと相まって、不気味な印象をプレイヤーに残してくれる。

限られたグラフィック性能で印象的な演出を行うにはどうすべきか？ それを突き詰めた結果、こ

れほどまでに強烈な色のコントラストを採用したのだろう。犯罪や殺人を題材としたのも、赤い血からの連想だったのでは……。そう思えるほど、ゲームシステム同様に演出とストーリーも切り離せない関係となっている。

短くても濃厚な ゲームならではの物語

ゲームのボリューム自体は、小部屋の位置関係さえしっかり把握できれば数時間で終わる程度の短さ。分岐もないため遊び込めるわけではないものの、最後まで二転三転する展開に、中だるみは全くない。あえてストーリーの詳細には触れないが、上質のサイコサスペンスとして、この手の物語が苦手でなければ誰にでも楽しめるだろう。今からでも決して遅くはない。卓越したゲームシステムと演出が生んだ、ゲームでしかできないストーリーテリングを、その手でぜひ味わってほしい。

その後の『パレット』

本作はRPGツクールの一般募集作品としては、初めて家庭用に移植された作品でもある。2001年に『Forget me not -パレット-』と改題され、プレイステーションに移植された。魅力的だったシステムやストーリーはほぼそのままに、演出強化やイベント追加が施されている。そのエッジな内容は家庭用でも高評価された。

『Forget me not -パレット-』
©2001 ENTERBRAIN, INC. / NISHIDA YOSHITAKA



精神世界の全体マップが表示されるなど、インターフェイス面でも向上。原作ファンも満足のいく良リメイク作だ

RPGツクール製アドベンチャー名作選③

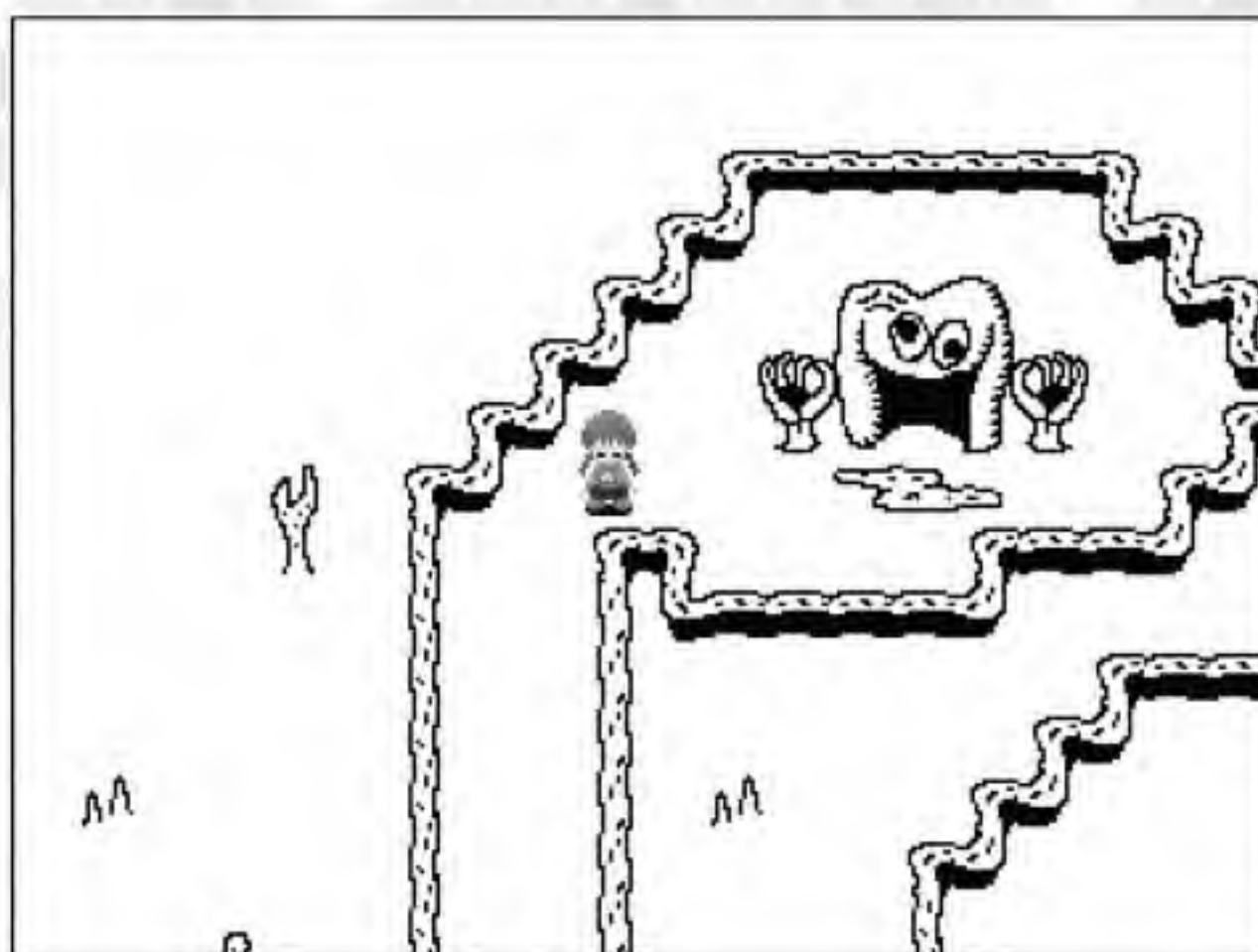
ゆめにつき



■ Windows XP ■ 作者: ききやま
■ 2004年6月14日発表

少女はベッドに潜り、夢の世界をさまよ
い続ける。目的なんてない。理由なん
てない。少しでも長く、ただ夢を見続け
ていたいだけ。

Text=ジストリアス(フリーライター)



窮屈な現実を抜け出して いざ夢の世界へ

人は夢を見る。楽しい夢や怖い
夢などさまざまだが、その具体的
な内容を覚えていて、人に話すの
は難しい。しかし、あの時に見て
いた夢には忘れ難い衝撃や、冷め
てほしくない甘い幸せがあったは
ず。だから、それを記憶にとどめ
ておく手段はないだろうか……世
の中には、そうした夢を記録すべ
く「夢日記」を書く方がいるが、
そもそも夢というものは、何か具
体的な物語やビジョンが存在する
のだろうか？ 本作『ゆめにつき』
は、そんな不安定な夢の世界と現
実を行き来するゲームである。

プレイヤーは「窓付き」(ステ
ータス画面での呼称。正式な名称、
設定は不明)と呼ばれる女の子を
操作し、現実世界のベッドで眠り
につき、夢の世界をひたすら歩き
回る。メッセージテキストはゲー
ムのルール説明や、「エフェクト」
と呼ばれる夢の世界で使えるアイ



夢の世界で出会う一部のキャラクターから得られる「エフェ
クト」。夢の中なら何者にもなれる

テムを取得したときぐらいに現れ
るだけで、プレイ中に何が起きて
いるのか、誰とどんな会話をかわ
しているのかさえも、明かされる
ことはない。見たままがすべての
世界で、そこに具体的なメッセー
ジを追うことは難しく、そもそも
意味があるのかさえわからない。

しかし、夢はもともと不安定な
もの。現実では存在しない空間は、
妙な好奇心をくすぐられる。何か
が起こりそうな、そうでないよう
な抽象的な『ゆめにつき』。一度の
ぞいてみる価値はきつとある。

その後の『ゆめにつき』

2004年に『Ver.0.00』が発表された後、幾度の修正やグラフィッ
クの追加を重ねて2007年に『Ver.0.10』が完成。インターネット
動画投稿サイトのプレイ動画などをきっかけに徐々に広まって
いく。2013年にはサーファーズパラダイス主導による、商業的な
メディア展開「Project Yumenikki」のもとで、グッズの製作
やノベル化、Webコミック連載などが行われている。

「ゆめにつき あなたの夢に私はいない」 ©2004-2008 kikiyama ©Project Yumenikki
©akira & PHP研究所 Illustration by arisaka aco



青鬼



■ Windows XP ■ 作者:noprops
■ 2004年頃発表? (調査中)

「なぜ閉じ込められた!」「なぜ命を狙われる!」そんなことを考えている暇はない、生き残りたければ謎を解け! ブルーベリー色の大男から逃げろ!

Text=ジストリアス(フリーライター)



写真は2013年2月27日に公式ノベル化された「青鬼」です

シンプルイズベスト! 命がけの鬼ごっこゲーム

ホラー作品といえば、登場人物に危害を加える敵キャラクターがとにかく肝心。過去の名作を振り返って見ても「13日の金曜日」のジェイソンや、「リング」の貞子、『クロックタワー』のシザーマンなどを挙げれば、どれも劇中の主人公を差し置いての暴れっ子が目に浮かんでくることだろう。「こいつに襲われたらほぼ死ぬ」という暗黙のルールが、視聴者やプレイヤーに植え付けられているのだ。

本作『青鬼』は物語もゲームのルールもシンプル。屋敷に閉じ込められた男子学生「ひろし」が、神出鬼没の青い大男、通称「青鬼」の追跡をかわしつつ、屋敷からの脱出を試みるというもの。操作はメニュー画面の呼び出し、移動、調べる、話すのみで、攻撃方法はない。そして屋敷内に仕掛けられた謎を解き、脱出手段を探る。

そして本作の「主役」とも呼べ

る青鬼だが、武器などは持っておらず、一見してどんな危害を加える相手かわからないのだが、登場時には映画「ジョーズ」よろしく、不穏なBGMをバックに主人公を追いかけてくる。プレイヤーは「こいつに捕まったらいけない」と逃げ回り、それはゲームが進むにつれて判明する、青鬼の危険性からどんどん焦燥感を帯びてくる。

青鬼の不気味な外見もそうだが、さらに恐ろしいのは出現頻度で、不意を突くタイミングや意外な場所から現れる青鬼は、常にプレイヤーの予断を許さない。狭い通路や小部屋を逃げ回った挙句、行き止まりに追い込まれたときには……まさにホラー作品における「被害者」の、恐怖と絶望をダイレクトに体感することになるだろう。

恐怖には理不尽さが伴うもの。たとえ自分に非がなくても、青鬼はひたすらあなたを付け狙う。自らの悲運を嘆く間にもほら、異様に大きい二つの目玉が、部屋のどこからかあなたを見つけて……。

その後の『青鬼』

本作は初作『Ver.1.0』が発表された後、最新バージョンの『Ver.6.23』(2013年12月現在)に至るまで、グラフィックやシナリオ、マップ構成など細かい変更を重ねている。プレイ動画がインターネットの動画投稿サイトにあげられるようになると人気に火が付き、2013年2月にはオフィシャルグッズ展開のほか、著名作家らによるノベル化が実現した。

「青鬼 復讐編」
©noprops & kenji kuroda 2013 ©PHP研究所 Illustration by suzuragi karin



写真はノベライズ第2弾の「復讐編」。複数バージョンでシナリオ変更を重ねてきた『青鬼』らしい続刊だ

鈴木幸一

インタビュー

前編

Interview=hally (VORC)

Profile

すずき・こういち

プランナー／ゲームデザイナー／シナリオライター。システムサコムでノベルウェア後期のシナリオや、『夢見館（ゆめみやかた）の物語』を担当。さらに後年、同システムを継承した『RAMPO』『月花霧幻譚（げっかむげんたん）～TORICO～』にもかかわる。インデックスを経て現在フリー。

<http://www.sitekous.com>

参考文献

多摩豊『コンピュータゲームデザイン教本』（ビジネス・アスキー 1990）

鈴木幸一氏語る――

システムサコム ノベルウェア史

「謎解き」から「物語」へ。それは80年代のアドベンチャーゲーム（以下、AVG）が避けて通ることのできなかった、大いなる潮流であった。日本におけるゲームデザイン論の先駆者である故・多摩豊氏は、そのことに誰よりも早く気づいていた。多摩氏がシステムサコムとともに推進したノベルウェアは、来るべきノベルゲームの時代を先取りする、本格ストーリー志向AVGの第一歩となる。その理念を引き継ぎ、後にメガCDの幻想的な傑作『夢見館の物語』を現出させた、鈴木氏に、ノベルウェアとは何だったのかを、今あらためて語っていただこう。

多摩豊氏の後継は、
高校生シナリオライター！

――システムサコムでの最初のお仕事は1989年。なんと高校一年生の時だったそうですね。

鈴木 ちょうど『ソフトでハードな物語2』のベータ版が上がったばかりで、そのデバッグをやっていた頃です。現場のトップだった佐藤浩一さん（※1）が面接してくださいました。ゲームを作りたいんですって、書きかけのシナリオを持ち込んだところ、『シャティ』

※1 佐藤浩一 システムサコム初期を代表するアクションRPG『メルヘンヴェール』の開発者。サウンドもすべてひとりで担当した。ライティングやディレクションもできる多才な人物で、「佐藤浩一(幸之助)」の筆名を用いることもあった。ノベルウェア時代には自らゲームを立案・制作することはなく、プロデュースやディレクションに専念していた。

※2 斎藤満 通称「パパ斎藤」。『DOME』や『シャティ』のプログラマーで、のちKLONにてPCエンジンのAVG『CYBER CITY OEDO 808 獣の属性』(NCS/メサイヤ発売)を手がける。

※3 『ZORK』 AVGというジャンルを世に知らしめた金字塔。もともと大型コンピュータで動作していたものであり、パソコン向けは米インフォコム社より1980年に発売された。

※4 『幽霊船』 文章もコマンドも日本語で表現した最初のAVGのひとつ。1983年『PCマガジン』にリスト掲載され、新紀元社よりパッケージ販売もされた。サウンドノベルを考案した中村光一氏もこれに感銘を受けたことが知られている。作者の桑泰博氏は、同年もう一本『宝島』を発売しているが、以降の消息は不明。

※5 『ザ・ファーウェイ』 ブレーンメディア(ラオックス)より1983年に発売。いわゆる『ミステリーハウス』型の探索AVGで、描画速度は驚異的に速かったそうだ。

※6 『ジ・アドベンチャー』 沼田裕著。1983年に秀和システムトレーディングより発行。AVGの作り方を概念から実践まで詳しく解説している。本書で紐解かれる「キー&ロック」のロジックに、鈴木氏のゲーム制作は強い影響を受けているようだ。



のワープロ版を渡され「ノベルウェアの第4弾として、この続編を作りたい。作家さんひとりを拘束して大規模な物を作るのはとても大変なので、今度は若いライターさんなど何名かに参加してもらって、短編集にしようと思っている。その中の何本かを書いてみないか」とお話を頂きました。それで斎藤満さん(※2)に、プロットを提出してはダメ出しされ……を繰り返すうちに、『38万キロの虚空』が動き出し、そちらを手伝ってみないかという話になりました。そこからアルバイトという立場になります。

——そもそもAVGには、どのようにして興味をお持ちになりましたか？

鈴木 小学四年の時にPC-8001を買ってもらい、以降パソコンどっぷりだったんです。ゲームをやったり雑誌のプログラムを打ち込んだりしていたんですが、特に「仮想世界を体験できるもの」が好きでした。たとえば当時アスキーから出ていたヨットレースのシミュレータですね。テキストベースで、今どこにいるか紙に海図を書いてチェックしていくというものなんです。本当にヨットを航行しているような気持ちを楽しみました。ゲームに限らずそういう箱庭的な世界が好きで、AVGもまさにそれだったんですね。

ジャンルを知ったのは『ZORK』(※3)が最初ですけど、初プレイは『幽霊船』(※4)。テキストAVGなんです。立体構造になったマップが非常に鮮烈でした。のちに作ったあらゆるゲームで、このゲームのことを念頭に置いています。グラフィックAVGはPC-8001にはほとんどなくて、知る限り唯一のものが『ザ・ファーウェイ』(※5)。これも僕の原点と言えるものです。あと「ジ・アドベンチャー」(※6)という本を擦り切れるくらい読みましたね。あれは僕にAVGの作り方の基礎を教えてくれた教科書です。

自分でゲームをちゃんと作り始めるのは、中学に入ってからでした。雑誌で紹介されている海外のゲーム、たとえば『ロードランナー』がうらやましくて、画面写真とレビュー記事からゲーム内容を想像して作るっていうことを、ずっとやってきました(笑)。それと並行してオリジナル作品も作って、アスキーのゲームコンテストに応募したりもしていましたね。

そんなある日、親が『DOME』について書かれた新聞記事を見せてくれたんです。『パソコン、ゲーム、小説って、おまえの好きなものがみんなそろってるぞ』って。小説も好きでずっと読んでいたんです。当時好ん

経歴書 PERSONAL HISTORY

株式会社 システム サコム

写真① 鈴木氏入社当時のシステムサコム会社案内。『DOME』発売の約半年前、1987年6月に電子出版部を新設とある。ノベルウェアは「CD-ROM版電子小説」と紹介されており、花開いたばかりのCD-ROM時代を見据えたプロジェクトだったことがわかる。

※7 千代有三 早稲田大学文学部名誉教授を務めた英文学者で、本名は鈴木幸夫。ミステリー作家としては江戸川乱歩の一番弟子だったそうだ。鈴木氏が後年セガサターン『RAMPO』のゲームシナリオにかかわることになったのは、何と数奇な縁であることか。

※8 「チャレンジ!! パソコン AVG&RPGII」 電波新聞社刊「マイコンBASICマガジン」別冊。当時のAVG&RPGファンにとってはバイブルとも言えるシリーズであった。この第二巻では『メルヘンヴェールII』を大きく取り扱っており、佐藤氏による開発日記や、BGM楽譜集なども掲載された。

で読んでいたのは栗本薫さん、菊地秀行さん、新井素子さんあたりでした。翻訳ミステリーもよく読みましたね。実は祖父が翻訳家で、生前にお会いしたことはなかったんですけど、千代有三(※7)というペンネームのミステリー小説家でもあったんですよ。そんなこともあって、家には本が結構ありました。たぶん僕はゲームっぽい雰囲気味わえる小説を選んでいたんだと思います。もともと、小説がゲームと結びつくっていう発想はあまりなかったの、ノベルウェアの新聞記事には興味をそられました。システムサコムが気になった理由はもうひとつあって、「チャレンジ!! パソコンAVG&RPGII」(※8)で、佐藤浩一さんの書いた開発日記が抜群に面白かったんですよ。それで、高校一年の夏休みにシステムサコムへ電話するんです。当時「マイコンBASIC」マガジンのメーカー広報ページで、お手伝いを募集してたんですね。

『38万キロ』ではどのようなお仕事を?

鈴木 最初に多摩豊先生の書いたシナリオを渡されました。分岐やスク립ト部分も書かれてはいたものの、まだ完全ではなく、後半部はラフっぽくなっていて、途中で終わっていたんですね。多摩先生がお忙しかったせい

もあって、うまく落としどころを作れなかったようなんです。これを完成させてほしいと。——高校生にいきなりの大仕事ですね!

鈴木 知らない者の強みですね。恥ずかしながら当時、多摩先生のことは存じ上げませんでした。結局お会いする機会もなかったんですが……。この時点では、主人公・相場のポジションが片方(コロニー否定派)だけだったんですよ。一本道の小説としては面白いんですが、ゲームとしては膨らみもボリュームも足りない。そこで多摩先生の文体をまねしながら、何とかシナリオを完成させたというところですよ。多摩先生の文体は難しかったですが、もともと文体模倣は得意だったんですよ。栗本薫調とか新井素子調とかでゲームシナリオを作ったりもしていて、それを確か面接の時にも持ち込んで、割とウケたりもしていたんです(笑)。

『38万キロ』には大きな分岐がいくつかあって、その先を全部僕が書かせていただいたわけですが、肯定派・中立派・否定派をバランス良く書くには至りませんでした。初めてでスケジュール管理も何もわかってなくて、目の先のことをやっているだけだったんですね(苦笑)。ただ、やりたいことはいろいろやらせてもらえました。たとえばオープニングな

text001
music 10
graphic 1

ME(1001,第1章 宇宙への序曲@AD2049 Sep.15 AM10:00)

mp(10)
wo(1,17,241,30,7)

me(1,@ それは、もうすでに何回となく見せつけられてきた映像と寸分違ふことなく、どこまでも高くそびえ立っていた。しかし、周りにその大きさを比べられるものがなにもない状態では、いくら知識として知っていたとはいえ、その巨大さを推し量るすべはない。誰には、それがどこまでも伸びる巨大な壁にしか思えなかった。)

go(1,12,10)

wo(2,376,44,13,5,ドワイト)

me(2,@ こんなに近くによちまうと、全然ありがたみがねえだろ？ 人間ってえのは、自分の視野の中に収まらないもんは把握できねえんだ。もっとも、こいつの全景を拝むには、地球から飛び出さなきゃいけないんだがな。)

me(1,@@ ドワイトはこともなげにそう言ったが、確かにこの巨大な塔の天井を見るためには、この地球という環境から離れなければならない。しかし、それがまさにこの塔の役目なのである。@ 3万5千8百キロの頭上にあるステーションまで人類を運び上げるエレベータ。その理由は、どこにでもあるエレベータを静止軌道上まで伸ばしただけではあるが、その高さは建物にすれば1200万階建てにも相当するのである。)

me(2,@@ 考えたってわからんよ。まだ、こいつの大きさをほんとの意味で理解してる奴ってのは、ほとんどいねえさ。ご家庭の大画面なんかじゃ、こいつの凄さは永遠にわかりゃしない。こいつの大きさを知るってのは、飛び出してくるだけの特権なんだ。)

me(1,@@ ドワイトの言葉は自信に満ち満ちていた。しかし、誰にはそこまでの確信はなかった。だからこそ、こうして地球ステーションの上まで登り、エレベータの姿を眺めてみようとしたのである。@ これほどのものを作ってまで、人間は宇宙に出なければならないのだろうか？ バベルの塔を築いたとき、人類はその思い上がりの罰を受けた。これが、その繰り返しにならないと、種が保衛できるというのだろうか？ しかし、目の前に広がる巨大な壁からは、答えらしきものは得られそうになかった。)

me(2,@@ そろそろ戻ろうぜ。アレックスが待ってる。)

me(1,@@ 一刻も早く上へ上がりたいドワイトは、そう言々とステーションへと戻って行った。)

wo(2)
wo(1)
go(1)

load(txt10102)

END()

写真② 『38万キロの虚空』スクリプトデータ。テキストだけでなく字幕、音楽、ウインドウ制御などのコマンドが見られる。

※9 斎藤学 通称「マサ斎藤」。『ユーフォー』以降システムサコムのほぼ全作品でサウンドを担当する。瀟洒で洗練されたその音にファンは多かったが、92年に22歳の若さで亡くなった。「マイコンBASICマガジン」で読者向けコーナーの記事も担当していた。

※10 スクリプト言語 シナリオ制作などの特定目的用に作られる簡易プログラミング言語。プログラマにとってはシナリオ部分を完全に分業化できる、シナリオライターにとってはプログラミングに精通しなくとも分岐やフラグを管理できるという利点がある。シンキンググラビット『道化師殺人事件』(1985年)がおそらく日本最初の導入事例で、サコムと前後してアリスソフトもSYSTEM1というスクリプトシステムを開発していた。2000年代前半には吉里吉里、HSP、NScripterといった汎用スクリプトシステムが普及し、今日この手法はほとんどあらゆるAVGに採用されるまでになっている。スクリプト言語の普及史については財団法人デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究報告書」(2009年度)において、鈴木氏自ら著した文章が参考になる。

どのビジュアル部分ですね。最初は何もなかったもので、僕が絵コンテを切って、こんなふうにしてほしってお願ひしたんです。故・斎藤学(※9)さんに曲の指示も出させていただきました。すごい勢いで書いてくださいましたね。お伝えしたその場で「こんな感じ？」って弾いてくださることもありました。物語の進行に合わせて音楽を展開させる(インタラクティブな)仕掛けが欲しくて、プログラマさんにサウンド制御用のスクリ

プトを実装してもらったりもしました。そのほかにフェードイン・アウトのスクリプトもあったんですよ。

元祖ノベルゲームエンジン SEDIT

——今日のアドベンチャーゲーム開発において一般的な、スクリプト言語(※10)によるゲームシナリオ制作を、ノベルウェアでは第一弾『DOME』から実現していました。スクリプト方式自体はシンキングラビットが既に導入していましたが、ノベルウェアのそれは今日のノベルゲーム・エンジンに近いと言えるくらい、多機能なものだったようですね(写真②)。

鈴木 プログラマが何から何までやることも多かった時代ですが、システムサコムの開発陣にはかなり早くから分業思想があったんですよ。ノベルウェアでは、ディレクターやプランナーが決めなくなる「何をどういうタイピングで表現する」という部分は、基本的に全部スクリプトでできるようにしていました。プログラマはそこには口出ししないで、土台のところに専念する。できないことがあれば言ってくれと。SEDITという名のこのスクリプトシステムは、『DOME』以降どんどん拡



©SYSTEM SACOM

【ノベルウェアの軌跡】

ノベルゲームという手法を初めて追求したのはノベルウェアだが、AVGの持つ物語としての魅力を強化しようという機運そのものは、謎解き中心の時代においても、かなり早くから芽吹いていた。日本におけるストーリー志向AVGの歴史は、『スターアーサー伝説』（1983、T&Eソフト）に始まり、翌年の「コマンド選択方式」という発明を足がかりにして、謎解きから物語への移行は急速に進展。ノベルウェア元年の1988年には『スナッチャー』（コナミ）や『アンジェラス』（エニックス）なども登場しており、ストーリー志向はもはやAVGの主流を占める勢いになっていたと言えるだろう。しかし多摩豊氏にとってノベルウェアは、ただ単に時流に乗るためのアイデアではなかったことを強調しておきたい。「コンピューターゲームを新しいストーリーメディアととらえるというのは、僕の基本的なスタンスである」——と多摩氏は自著で語っている。編集者・評論家・翻訳家として、早い時期から国内外のゲームデザイン論を見聞してきた氏にとって、ストーリーをどう扱うかは、ゲーム黎明期から続く切実な問題だったのだ。

P.101～P.103で紹介しているノベルウェア各作品は、レトロゲーム配信サービス「プロジェクトEGG」でWindows移植版がダウンロード販売中です。

<http://www.amusement-center.com/project/egg/>

張られていきました。

——ノベルウェアにせよマーク・フリント氏（※11）の一連の作品にせよ、システムサコムはいつも技術面で先進的でしたね。『38万キロ』では日本初のMIDI音源対応という快挙も成し遂げていました。

鈴木 もともとがハードメーカー（※12）だから、マーク・フリントさんのように、（ゲーム開発者である以前に）技術研究者としてしっかりした人がいて。そこがほかのゲーム会社とは違う風土に繋がっていたんだと思います。——システムサコムがノベルウェアに注力するようになった背景というのは、どのようなものだったのでしょうか？

鈴木 パソコンを買ったはいけど何をしていいかわからないという大人たちが、当時は結構いたんです。ゲームをやろうと思っても、複雑なものには歯が立たない。そういう人たちに向けて電子小説というものを押し出していこうという発想です。それに佐藤浩一さんはノベルウェア以前から『メルヘンヴェール』に業界初のビジュアルシーンを導入して、物語性を強く打ち出していた方です。そこからさらに一歩進めようという思惑もあったでしょうね。

佐藤さんはディレクターや監督としてクレ

ジットされていますが、むしろプロデューサー的な立場でしたね。企画を見てOKを出して、社長にお金の交渉をして、発売時期を計算して、メンバーをアサインしてと。そこから先はスタッフの尻をたたくらいで、基本的に手を出さないんですよ。出来上がったものを見るだけです。現場では斎藤学さんが、サウンドの枠を超えて、契約から上との交渉から、いろいろなことができる大人な方でしたね。「システムサコムはマサ斎藤で保っていた」なんて言われていたぐらいで、彼に引張られていた部分は大きいと思います。『闇の血族』の時「PCMっていうのがあるので、オーブニングで声入れようよ」って提案してくださったのも彼だったんですよ。

——『闇の血族』でいよいよ、鈴木さんがディレクションと全シナリオを担当することになります。

鈴木 『38万キロ』で出来上がったシステムを使って、さくつとライトに一本作ろうと立ち上がったのが『闇の血族』なんです。それまでのノベルウェアはハードなSFものでしたが、好きなもの作っていいよと言われたので、当時人気のあった新井素子さんやコバルト文庫みたいな路線もいいんじゃないかと考えました。僕自身その辺りや「花とゆめ」の少女



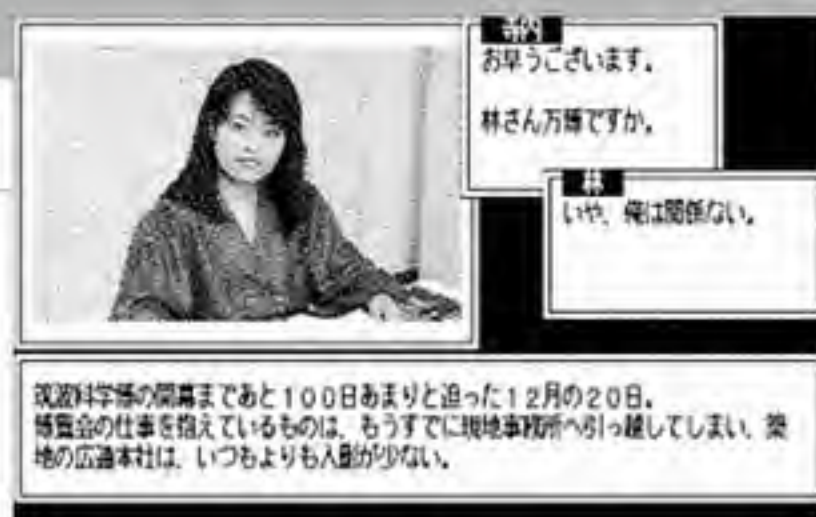
ソフトでハードな物語

■システムサコム ■1988年 ■PC-9801/X68000
●WindowsプロジェクトEGGで配信中・PC-9801版:420円(税込)、X68000版:525円(税込)

パロディ満載のゲーム業界内幕もの。「ノベルウェアの形はひとつではない」という理念のもと、多摩氏は本作で思い切ってゲーム性を排除した。選択肢は三択に簡略化され、より今日のノベルゲームに近い体裁になったと言えるだろう。「ストーリーを楽しませる」という面では成功し、好評を博したが「これではゲームブックと大差ない」という新たなジレンマをノベルウェアは抱えることになる。

ノベルウェア第2弾

©SYSTEM SACOM



DOVE

■システムサコム ■1988年 ■PC-8801/PC-9801/X1/FM-7/MSX2/MZ-2500/X68000
●WindowsプロジェクトEGGで配信中・PC-8801版:315円(税込)

夏樹静子氏の小説「ドーム」をベースにした社会派SF作品。「ノベルウェアが目標としたのはマルチプル・ストーリーであり、決してAVGではなかった」と、多摩氏は断言するが、この第一作の時点ではまだゲーム性にも大きな位置を与えていた。しかしそれはストーリーを読ませるうえで全くもって邪魔な要素でしかないことに、氏は本作の制作を通して気づかされることになる。

ノベルウェア第1弾

©SYSTEM SACOM

※11 マーク・フリント システムサコムの伝説的プログラマー。「ZONE」「ハイウェイスター」といったゲームで当時としては驚異的に滑らかな3D表現を実現し、プレイヤーたちの度肝を抜いた。しかしその素性はいまだ謎に包まれている。

※12 もともとがハードメーカー 創業当時から今日に至るまで、システムサコムの主軸はハードウェア製造・販売業。90年代にはパソコン用の音源ボードやMIDIボードを発売したりもしていた。

※13 女性主人公の一人称視点 嚆矢はスクウェア『アルファ』(1986)だろうが、そこに繊細な心情描写はまだなかった。美少女ゲームではアリスソフト『あぶない天狗伝説』や『ALICEの館』が最初と思われる。これらは『闇の血族』の少しだけ先を行っていた。

※14 飛鳥昭雄 雑誌「ムー」などで活躍していたライター兼マンガ家。エンターテインメントとオカルトの狭間を行く独特のスタイルで知られる。鈴木氏いわく、氏の著書はまさに虚実皮膜で、非常にゲーム性・箱庭性が高く感じられるそうだ。

漫画に傾倒していたので、そういう感触のものを遊びたいなと思っていたんですが、どこにもなかったんですよ。

——当時まだ美少女ゲームにすらほとんどなかった女性主人公の一人称視点(※13)は、新鮮さと困惑をもってプレイヤーたちに迎えられました。まさに新井素子さんのものと見紛うばかりの、ふわっと甘い文体でしたね。

鈴木 自分で文章を書こうと思ったきっかけが新井素子さんだったんです。あの方と同様、高校2年までにデビューしないと負けるっていう変なプレッシャーが、当時とても強くありました。「38万キロ」は高校2年の時なので、自分の中では並ぶことができたと思っています(笑)。ともかく、新井素子さんのおかげでここまで来られたという思いからのオマージュでもあります。

美少女ゲームについても気にはしていたんですけど、女の子の描写が全くリアルじゃないことがとても不満でした。僕を考える女の子の可愛さは、そこにはなかった。ただそれに需要あるのかという問題はあったので、マヤの遺跡にまつわる伝奇SFの要素を絡めたんです。僕は飛鳥昭雄(※14)さんのファンでもあって、その影響もありますね。でも『闇の血族』は結局話を広げすぎて收拾がつかなくなつて、後半部は失敗したなと思っているところがあります。

——もともと、前編・後編に分けて発売する予定ではなかったそうですね。

鈴木 そこは本当に大誤算で、あの時は力不足を痛感しました。判断を下したのは佐藤さんと社長です。後半部の收拾にてこずっていたので、ひとまず前半部をしっかりと作り込んで発売し、後半をゆっくり考える時間を作ったほうがいいんじゃないかと。それに高校3年になって学業のほうも忙しくなってきたので、一回整理しようというところもあつたんですね。そんなところまで含めて、会社にはよく面倒見てもらいましたね。部活を終えて会社に行つて、朝までずっと仕事して始発で帰る……とか、そんな生活を当時していました。



ソフトでハードな物語2

■システムサコム ■1989年 ■PC-9801/X68000
●WindowsプロジェクトEGGで配信中・PC-9801版:315円(税込)、X68000版:525円(税込)

前作『ソフトでハードな物語』の後日譚。シナリオは多摩豊氏から代わって、多摩氏と共に前作の原案を担当した佐藤浩一氏が手がける。文体も軽妙なストーリー展開も巧みに前作を踏襲しているが、決定的に違うのはその難度だ。トゥルーエンド到達までの道のりは泣けてくるほど厳しく、初代とは真逆の意味でゲーム性を排除しているようにさえ思えてしまう。

ノベルウェア第4弾

©SYSTEM SACOM



シャディ

■システムサコム ■1988年 ■PC-8801、ワープロ
●WindowsプロジェクトEGGで配信中・PC-8801版:525円(税込)

シリーズ第三弾は、翻訳家の鎌田三平氏をシナリオに迎えたアダルトタッチのSFミステリー（多摩豊氏は基本的にタッチしていない）。ゲーム性という意味では『DOME』の延長線上にあり、難度も高めに設定されている。モノクロームの画面は当時誰もがあこがれたMacintoshを多分に想起させると同時に、小説としての存在感を高めているとも言える。パソコンのみならずワープロ機でも発売された。

ノベルウェア第3弾

©SYSTEM SACOM

——ノベルウェアというシステムは、「ゲームとストーリーは本質的に相反するものである」という問題に対する、多摩さんの挑戦でもありました。『闇の血族』ではこの問題に、どのように臨んだのでしょうか？

鈴木 物語の分岐もマルチエンディングも、なくすことにしました。やるのであれば途方もない分岐が必要になるだろうし、スクリプトを組みながら話を作る自分のやり方でそれは無理かもしれない、という限界も感じていたように思います。じゃあストーリーを分岐させないインタラクティブ性というものはないんだろうかと。僕はあると思っているんですね。

ここでモデルにしたのは「シャーロックホームズ・10の怪事件」(※15)です。あれは最初に事件が発生した後、街のどこに行っても何をするのも全く自由なんです。結末は決まっているんですが、途中経過はいろんな形があるわけです。『38万キロ』の時は、肯定派か否定派へと分岐せざるを得なくなっていました。たんですけど、別のやり方もあったんじゃないかと。つまり肯定派に行った相場には、否定派に向かわせる大きなエピソードを、否定派に行ったらその逆のエピソードを用意する。そうすることで、両方の立場に悩む相場に収

束させることができたかもしれないんですよ。その反省がずっとあったので、『闇の血族』では小説でいうところのコンテキストを自由化しようと思ったんです。

小説って描写する順番によって演出を行いますよね。たとえば手元から外の景色に描写が移ったなら、外でイベントが起きる。逆の場合だと、主人公は内面のほうに気持ちが行っているわけだから、過去の話に行ったりする。それがプレイヤーの興味(＝選択)に応じて行われるようにしてみたかったです。プレイヤーの選択の順番が、主人公の気持ちの動きになる。それに合わせて、次のシーンのテキストを分岐させるんです。そうすれば、あたかもその順番で用意されたかのように、文章が自然に変化するじゃないですか。表現されるものや順番は変わってくるけど、話そのものは全然変わらない。だから選択肢によって物語にクリティカルな影響が出るようなところは、あまりないんです。プレイヤーがしたい選択をすればいい。そんなふうに考えて作りました。

またそれまでのAVGは、たとえば「電話を見る」という選択肢を選ぶと、電話についての説明が始まりましたが、そうじゃなくて、電話をトリガーとしたエピソードが始まるよ



【闇の血族／闇の血族 - 完結編 -】

■システムサコム ■闇の血族:1990年 ■闇の血族 - 完結編:1991年 ■X68000

●WindowsプロジェクトEGGで配信中・X68000版:各525円(税込)

最後のノベルウェアにして、すずきこういち氏の実質的デビュー作。少女小説そのままの筆致と心情描写は当時誰も予期しなかったもので、賛否が分かれた。オーディオ&ビジュアル面に最も力が入ったノベルウェアでもあり、話が伝奇SF方向に急展開する完結編では、アニメーションによる見せ場も増えた。

ノベルウェア第6弾

©SYSTEM SACOM



【38万キロの虚空】

■システムサコム ■1989年 ■PC-9801/X68000/FM-TOWNS

●WindowsプロジェクトEGGで配信中・PC-9801版:525円(税込)

スペースコロニー移民を題材にした近未来ハードSF。ここで多摩氏は若干ゲーム性を復活させ、プレイヤーの選択に応じてストーリー展開が自動変化するという、後のサウンドノベルに通じる方式を導入している。しかし多摩氏は、シナリオライターとしての自身の力不足を嘆きつつ、これを最後に新たな方法論の模索へと向かった。ノベルウェアにはまだ多くの可能性があることを認めながらも……。

ノベルウェア第5弾

©SYSTEM SACOM

※15『シャーロックホームズ・10の怪事件』 ゲームブックでありながらドイツゲーム大賞を受賞するほどに凝った一作。日本語版は二見書房より1985年に発行された。通常のゲームブックで選択肢に当たるものが、本作ではロンドンシティの住所録となっている。何百人もの住人の数だけ選択肢があるわけで、空恐ろしいほどの自由が確保されていることがおわかりいただけるだろう。1991年には『シャーロック・ホームズの探偵講座』(ビクター音楽産業)としてPCエンジン向けにゲーム化もされた。

※16短編集の企画 『闇の血族』の後に『チャイム』という未発売の新作がアナウンスされていたが、これは短編集とはまた別の企画で、スタッフも異なるようだ。

うにしています。主人公・魅由の視点に応じて、物に付随するエピソードやブロックを、読みものとして発生させているんですよ。

——心情描写を中心にしたAVGの先駆だったと思います。シナリオの変化はあまりに自然なので、当時はそういう仕掛けに気づきませんでした。

鈴木 ノベルなんだから、自然に読める文章であるべきなんですよ。いかにしてそれを実現するかは、当時挑戦してみたかったことのひとつです。同じような文章でも、フラグに応じて語感を変えたものを何パターンも用意したりしました。そういう細かい調整をやっているから、きつと終わらなくなっちゃったんですね(笑)。

——自然な文章といえば、初期のノベルウェアには遊んだシナリオを最後にプリントアウト

トして、紙の小説として楽しめるようにする機能がありましたよね。あれがなくなったのは?

鈴木 最初の頃はシーンの順番だけ記録しておけばよかったんですけど、以降は分岐が複雑になるので、保存するにも容量が膨大になってしまいうんですね。また僕自身、一度プレイしたものをそのまま読むということに、あまり面白みを感じていなかったというのもあります。読み返すたびに違うものを読めてこそそのノベルウェアだと思っていたので。

——『闇の血族』はノベルウェア最後の作品となりますね。

鈴木 その後も短編集の企画(※16)はあって、僕も何本か書き始めてはいたんですが、途中で別の企画が動き出すんですね。

——そのお話もぜひ、お聞かせ願えませんか?

次回予告

今回はシステムサコム在籍時代のPCゲームシリーズ『ノベルウェア』についてお話をうかがった。今回は、家庭用ゲームの開発へと移られた鈴木氏の当時のお話に、迫ってみたい。

ゲームブック 特集①

双葉社「ファミコン冒険ゲームブック」を中心に振り返る あの頃のゲームブックのこと

今から四半世紀近く前のことになるが、家庭用ゲームソフトの関連書籍としてゲームブックが毎月のように出版されていた時があった。本格派ゲームブックとは異なる、いわばライトなゲームブックが流行した時代を振り返ってみよう。

Text=塩田信之(フリーライター)

ライタープロフィール

ゲームブック『妖魔館の謎』(1986年 光文社刊・飯野文彦氏と共著)でデビュー以降、スタジオ・ハードに所属中とフリーランス期間合わせて26冊のゲームブック制作に参加。うち15冊が双葉社の冒険ゲームブックシリーズ。双葉社のゲームブックでは、ほかに『ルパン三世』シリーズも3冊担当した。その後はゲーム攻略本やファンブックの編集執筆、ゲームソフトやドラマCDなどのシナリオ制作、アニメ誌やゲーム誌などさまざまな媒体で現在も細々とライター活動を継続中。

日本でゲームブックが出版され始めたのは1984年。ファミコンが発売された翌年のことだった。パソコンは一般的な存在ではなく、ファミコンソフトもアクション中心で本数も実に少なかった。

日本における ゲームブック黎明期

パソコンにアドベンチャーゲームというものがあることは、高校時代、友人のパソコンで「マイコンBAS-ICマガジン」(電波新聞社)のプログラムを入力して遊んだりして知っていたのだが、ファミコンではまだ遊べなかったそ

んな時代。マンガやアニメ以外で男子が物語を楽しむ手段は、まだライトノベルという言葉もなかった時代のティーン向け小説としてソノラマ文庫(朝日ソノラマ)くらいしかなかった。ソノラマ文庫の看板タイトルのひとつ菊地秀行の「エイリアン」シリーズの外伝作品をラインナップに含めた「ハローチャレンジャーブック」という日本最初のゲームブックシリーズが刊行され、菊地秀行ファンだった筆者はその第3作『エイリアン地底魔城』でゲームブックを初体験した。『火吹山の魔法使い』の日本版発行の前月のことである。

テーブルトークRPGと ゲームブック

当時はいわゆるファンタジー小説も少なく、「指輪物語」やハヤカワ文庫、創元推理文庫のファンタジー作品があこがれの存在だった。『火吹山の魔法使い』は、そんな海外ファンタジー小説の翻訳の新しい形として登場したもので、ちよつとハードルも高かった。『エイリアン地底魔城』でゲームブックという新しい遊びを知った筆者は、マイクル・ムアコックの小説も好きで『火吹山の魔法使い』にも手を出し、つたないマップを作

りながら「ああ、こういうゲームが遊びたかったんだ」という自分の気持ちに気づいたものだった。

翌1985年に新和が「ダンジョンズ&ドラゴンズ」の日本語版を発売してから、雑誌「コンプティーク」(角川書店)誌上での連載リプレイ版「ロードス島戦記」や小説「ドラゴンランス戦記」(富士見ドラゴンノベルズ)で認知度が上がっていき、ゲームブックもテーブルトークRPGのソロプレイとしての展開が目立つようになっていく。本格的なゲームを志向するユーザーの進む方向性として当然の成り行きだった。



ファミコンの登場と ゲーム文化の変化

一方で、家庭用ゲームもこのころ急速に物語性が高くなっていく。1986年2月のディスクシステムとともに登場した『ゼルダの伝説』（任天堂）はアクション性も高かったが、ゲームで楽しめる物語の革新を告げる作品であったとも思う。その流れは5月に『ドラゴンクエスト』（現スクウェア・エニックス）が出てきた時点で決定的となり、RPGというジャンルが家庭用ゲームにおける物語を楽しむツールとして定着することになった。

った。もちろんファミコンやディスクシステムにも名作アドベンチャーゲームは出てくるのだが、RPGほど広いユーザー層が遊ぶジャンルとはならなかった。これは、RPGがファンタジー世界を舞台にバトル要素と成長の概念をファミコンというプラットフォームで絶妙なバランスで融合させたこととユーザーの志向がうまく合致したためだろう。初期のファミコンアドベンチャーは現実世界を舞台としたミステリーものが多く、謎解きも難しくて気軽に手を出しづらい印象があって万人向けとは言いがたかった。

ファミコンゲームから ゲームブックへ

ファミコンは大流行していたものの、ゲームソフトは高くてそういくつも子どもに買い与えられるものではなかった。1985年に刊行が始まる「アドベンチャーヒーローブックス」（ケイブンシャ）と翌年からの「ファミコン冒険ゲームブック」（双葉社）は、ゲーム攻略本の出版体制をベースに安価でファミコンゲームの雰囲気を楽しめる本として、すでにヒットしていたゲームブックの体裁を応用したものだ。特に双葉

社は文庫サイズとしたことで定価300円台からスタートさせたうえ、『スーパーマリオブラザーズ』『ゼルダの伝説』『ドラゴンクエスト』とファミコンの人気タイトルを次々ゲームブック化したことで多くのユーザー獲得に成功。ゲームブックというジャンル書籍を広く知らしめることにもつながった。その後の粗製乱造がゲームブック文化を衰退させたとも言われるが、特に当時小中学生だった読者を数多く獲得しゲームブックの楽しさを教えることができたのは「ファミコン冒険ゲームブック」の功績だったと思う。

“あの頃”の思い出

その1 ～1986、1987年～

菊地秀行ファンの筆者にとって、デビュー作が菊地秀行原作タイトルだったことは例えようもない幸運だった。しかもカバーイラストは生頼範義描き下ろし。出版後ゲームとして矛盾点が発見されるなど、多くの関係者に迷惑をかけることにもなった苦い思い出もあるものの、やはり一生忘れることのできない作品だ。2冊目は映画が原作の『ガバリン』でパズル制作を高校時代パソコンを借りた友人に頼んだことも懐かしい。それから『ルパン三世ゲームブック』を挟んで最初のファミコン冒険ゲームブックが『謎の村雨城』、続けて『メトロイド』も担当した。『メトロイド』はゲームを何度もクリアするくらい好きなタイトルだったので、ゲームの雰囲気再現したいと当時の制作体制ではまずありえなかった双方向移動マップシステムを入れるなど、初期タイトルの中でも特に思い入れのある一冊。1987年は『高橋名人』シリーズと『ファンタジーゾーン』の1冊目も担当。ファンタジーものを書きたいという欲求が強かったことがアリアリとうかがえる（笑）。

“あの頃”のゲームブックの作り方

(非標準)

ここで、当時どんなふうゲームブックを制作していたのかを振り返りたい。今ならもっと効率化できるような部分も少なくないが、こうしたことを語る機会はめったにないので、今覚えている限りのメモとして残しておこうと思う。

タイトルの決定とスタッフィング

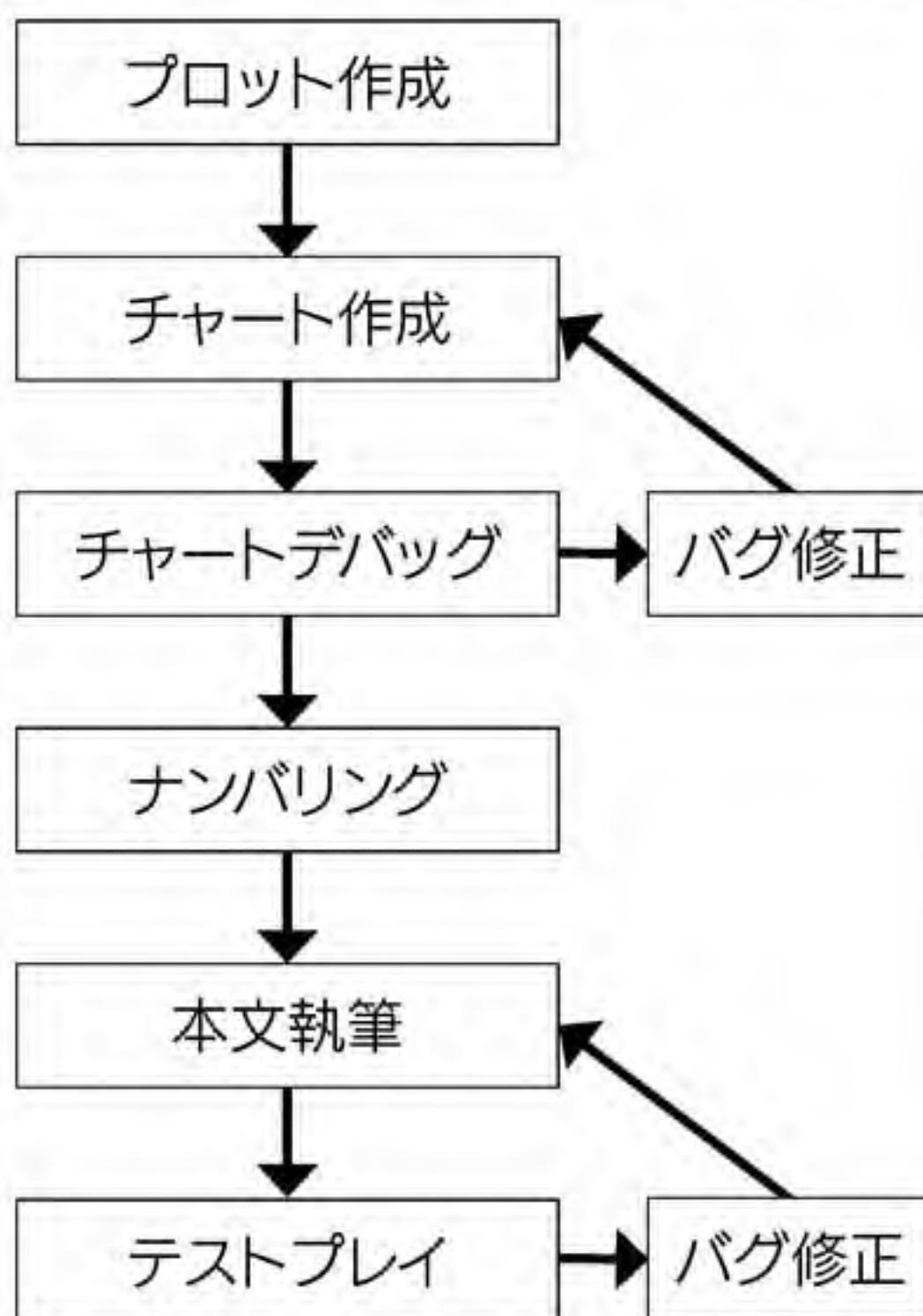
ゲームソフトが原作の場合、二次著作物なので出版するためには著作権者の許諾を得てからの制作となる。出版社は主に企画を提案した編集プロダクションに制作を依頼し、そこから担当ライターに依頼される。筆者の経験では、このゲームを書きたいといって決まることはごくまれだったが、これはライターによっても違ってくるものと思われる。編集プロダクションではイラストレーターを決めて仕事の発注も行うことになる。

プロット作成と複数ライターの作業分担

ライターは内容や制作期間によって複数で作業を分担することもあった。筆者の場合、実際に本文を書くことよりフローチャートを作るのが好きだったので、チャートだけ作って本文執筆はほかのライターが担当するということも割と多かった。

さて実際の制作はまずプロット作りから始まる。あらすじでも構わないけど、いわゆる“正解ルート”を進むとどんなストーリーになるのかをまとめて、編集プロダクション内の担当編集者、出版社、著作権者に確認してもらってOKをもらう。当時この辺は意外と自由で、原作とイメージが合わないからやり直しかはほとんどなかった。本当は間に立った編集者が苦労していたのかもしれないけど。

ゲームブックの作り方簡易フロー



ゲームブックの根幹 フローチャート作り

プロットが固まったら、それをフローチャート化していく。筆者は方眼紙に手書きで書いていた。1項目をひとつの箱にして、どんな内容でどんな選択肢があるのかを書いていく。選択肢の数だけその箱から線が伸びて、それぞれに次の箱を書いていく。基本はそれだけのことだけど、分岐が広がっ

ていくだけだと正解ルートの項目数が少なくて短い話になってしまうので、ひとつ目の選択でAを選んだルートと、そこでBを選んだけどふたつ目の選択でCを選んだルートが結果的に同じルートに合流するといった感じで収束させていく必要がある。収束させる際はどう書けばストーリー的に矛盾しないかを考えることが、分岐による物語バリエーションを考える以上に重要なことだった。



“あの頃”の思い出

その2 ～1988年～

1988年最初に出版されたゲームブックは、忘れもしないオリジナルストーリーの『終末の惑星遙かなる西の帝国』だった。好きなロボットアニメの影響がいろいろ見えるあたり今になってみると赤面ものではあるけれど、当時の自分にできることを目いっぱい注ぎ込んだ作品だった。読者の方が作った同人誌が出版社に送られてきたことがあって、イラスト担当者と一緒に大喜びしたのもいい思い出だ。

あと、『ウィザードリィ』と『イース』というゲーム自体にも特別思い入れのある作品のゲームブック化に参加できたこと。ファンタジー好きでRPG好きな筆者はよくRPGを担当したいと編集者に訴えていたものだったが、なかなか実現せず『ファンタジーゾーン』をRPG風にするなどの行動でアピールを続けてようやく訪れたチャンスだった。結果的にどちらも自分自身気に入った作品になったのだから筆者のゲームブック時代最盛期でもあったと言える。ちなみに『ウィザードリィ』はその後ゲーム攻略本の仕事をしていくひとつのきっかけにもなっている。

ナンバリングと 本文執筆

チャートが完成したら、ひとつひとつの箱に実際に本になったときに項目が並ぶ順番となるナンバリングをする。同じ番号をダブラせず、選択先の項目が並ばないよう少し間隔を空けるなどの気配りが必要で、意外と大変な作業だ。初期の頃はダブリを防ぐために総項目数分のナンバーシールを用意して貼ったりしていたものだ。

用機だったものがパソコンに変わっていくなどどんどん変化していた部分でもある。ハードディスクのない時代は漢字変換の辞書がフロッピーディスク1枚に収まっていたのだから、今となっては不思議なものだ。

執筆に話を戻すと、ゲームブックは基本的に総ページ数やページあたりに印刷される文字の数が決まっているの、総項目数が確定したら1項目あたり平均何行書けるのかがおのずと決まってくる。周囲の項目とで行数を調整したりしながら平均を維持して書いていくこと。これが意外と大変なのだ。

時間をかけたい テストプレイ

本文が書けたら、全体を実際にプリントしたりしてテストプレイを行う。ライター自身や担当編集者もやるが、プロットやチャートから覚えていっていると間違いに気づけないことも多いので、できれば制作にかかわってない人にも遊んでもらうことが重要だった。筆者の経験では矛盾はあって当たり前、プリントアウトにたくさん貼られた付箋に見つけてもらった矛盾内容が書き込まれているので、ひとつひとつ修正していく。ひとつの変更がほかの選択肢に影響を及ぼすことも多々あるので、直した新バージョンをあらためてテストプレイしてもらおう。これを繰り返すことでバグのないゲームブックに近づけていくことができるわけだが、テストプレイヤーによってもバグの発見率も変わってくるし、執筆が遅れたりするとそもそもテストプレイにあまり時間が割けなくて大変なことになったりする。このあたりやチャート作成は作品の規模こそ小さいもののゲーム制作とも共通する部分なので、ゲームブックの仕事がなくなった後もずいぶん活用できた経験だった。

ゲームブックと周辺文化

そしてこれからのこと

残念ながら、あの頃のゲームブック文化は急速に衰退しほぼ失われてしまった。原因はさまざま考えられるけど、悔やんだところで始まらない。それよりもゲームブックに未来の可能性が出てきた今を考えていきたい。

ゲームブックとアドベンチャーゲーム

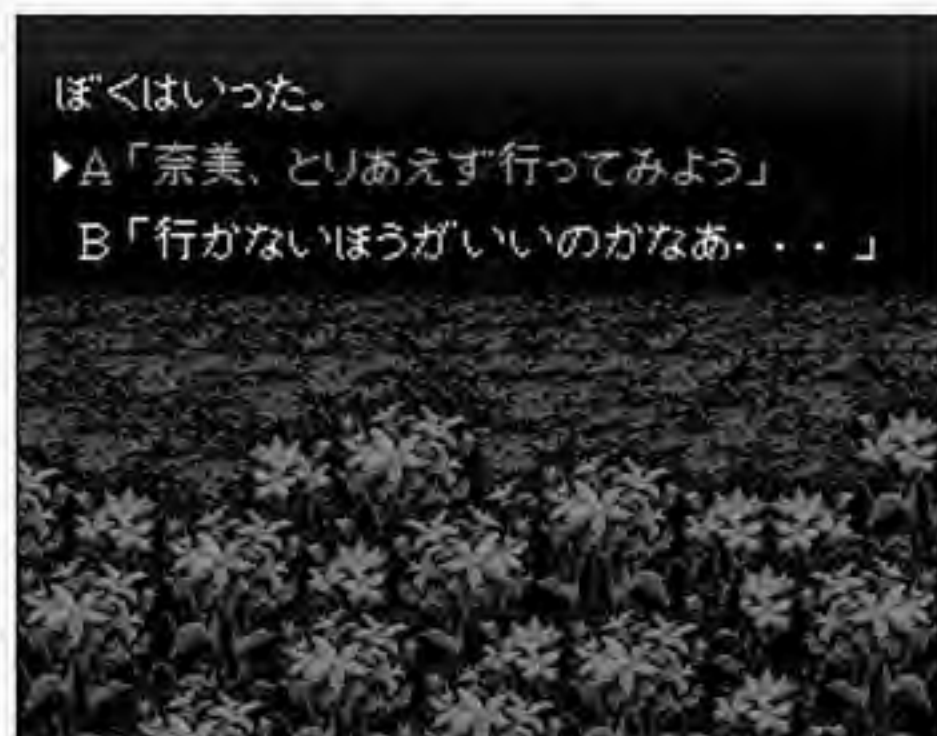
ゲームブックは選択肢によって物語を分岐させる構造がアドベンチャーゲームとよく似ている。……とされるが、実はそうでもないというのが実際にアドベンチャーゲーム作りに参加しての印象だった。ゲームブックを書いていた頃は、これがコンピュータ上のアドベンチャーゲームだったら、項目数や総ページ数、チェックシートやフラグ管理などの制限を気にすることなく作れていいだろうなと思っていたが、実際には、分岐

が増えればバグも増えて大変。シチュエーションが増えればそれに合わせたグラフィックなどを用意しなければならぬが時間的にも予算的にも無理。ゲームのメッセージウィンドウは読み飛ばされやすいので短くまとめる必要があり、スタートからエンディングまでが短いと困るので分岐を増やしたくない。……といった具合に制限が多い。アドベンチャーゲーム作りにはコンピュータゲームならではの面白さがあるのだが、なかなか思いどおりにいかないものだと感じたものだった。

ちなみに、ゲームブックもアドベンチャーゲームも、表示する絵についてはそれぞれのシーン状況をまとめたリストを用意してイラストレーターと打ち合わせを行って描いてもらう。ラフから完成に至るまで見ていくことができるのも、ライター冥利に尽きる経験だ。

革命的ゲームソフト サウンドノベル

スーパーファミコンで1992年に『弟切草』（現スパイク・チュンソフト）が発売された時は、これこそまさにゲームブックの理想の姿かもしれないと感激したものだった。一般的なアドベンチャーゲームと違っていちいち絵を用意する必要がなかったし、複雑なチャート構造やフラグ管理をユーザーが意識することなく遊ぶことができる。そこに臨場感を増してくれる効果音加わるのだから鬼に金棒と言わなければならない。サウンドノベル第2弾『かまいたちの夜』はより小説的に一貫した物語を描く形にチャート構造も変化していたが、それでもやはりゲームブックを超えた存在であることは間違いないかった。第3弾『街〜運命の交差点〜』では異なる登場人物の視点を切り替えることで事件を別の角度で見ることができるようになっているシステムが加わり、コンピュ



『弟切草』の背景画像は異なるシーンでも汎用的に使われるものが多かった

『弟切草』 ©Spike Chunsoft Co., Ltd/長坂秀佳 All Right Reserved. 『サウンドノベル』は株式会社スパイク・チュンソフトの登録商標です。※写真はスーパーファミコン版

ータ上だからこそ可能な分岐型テキストアドベンチャーゲームとしてひとつの到達点を見ている。筆者は以前『街』スペシャルガイド『サウンドノベルシナリオ入門』（メディアファクトリー）という書籍の制作に参加し、『街』のチャート構造を「ポイント切り替え型」と表現して解説を試みたことがある。ゲームブックライターにとって、サウンドノベルという形式はそれほど魅力的なメディアだったのだ。

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール『弟切草』『かまいたちの夜』配信中・各800円(税込)
Wii Uバーチャルコンソール『かまいたちの夜』配信中・800円(税込)
PSP『街〜運命の交差点〜 特別編』配信中・1980円(税込)



“あの頃”の思い出

その3 ～1989年以降～

1989年には、もうブーム衰退はリアルな感触になりつつあった。双葉社冒険ゲームブックシリーズの発行ペースも落ちていたし、点数自体少なくなっていた。筆者が担当した作品も『スペース・ハリヤー』こそ新しく登場してファンタジー風のストーリーにアレンジしているものの、ほかのラインナップは『ファンタジーゾーン2』に『ウィザードリィII』と続編ばかりでなかなか新しいゲームブック化作品は出にくかった。筆者はその後、『Gの影忍 太陽系の秘法』（バンダイ）という「機動戦士ガンダム」系のスピンオフコミックからのゲームブック化を担当してそれまで所属していた編集プロダクションから離れている。ゲームブックの仕事はその後『ドラゴンクエスト』上下巻（現スクウェア・エニックス）のフローチャート制作だけ担当したのが最後だった。別の編集プロダクション設立に参加して、ゲーム攻略本の編集執筆を中心とした仕事に移っていったのだが、以降はこの記事にそぐわない内容となるため、今回の回想はここまでにしておこう。

新しい世代のゲームブック

ゲームブックが流行していた時代からはや25年。もうふた回り以上の時が流れていることを再確認するといささか衝撃を感じるが、ここにきてタブレット機という新しい舞台が登場してゲームブックに再びスポットが当たっていることは素直に嬉しい事件だと思う。かつて胸を高鳴らせながらページを繰った名作タイトルが復活し、しかもゲームブックの良さを保ちながらアプリとして遊びやすくなる進化を遂げるなんて、少し前な

ら考えられないことだった。たとえば、家庭用ゲームソフトとして移植していても、今回のタブレット機での展開ほど期待されることはなかっただろう。タブレット機には電子書籍を楽しむメディアとしての性質もすでにあったからこそ、ゲームブックを元の書籍と同じように楽しむことができる。今はまだかつての名作タイトルを中心にオリジナル作も登場し始めたくらいだが、このままユーザー増加が続く幅広い作品を楽しめるようになることを、そこに「ファミコン冒険ゲームブック」も含まれるのを期待したい。

戦闘処理を自動化することは、演出を強化することで新ユーザー開拓にもつながるはず



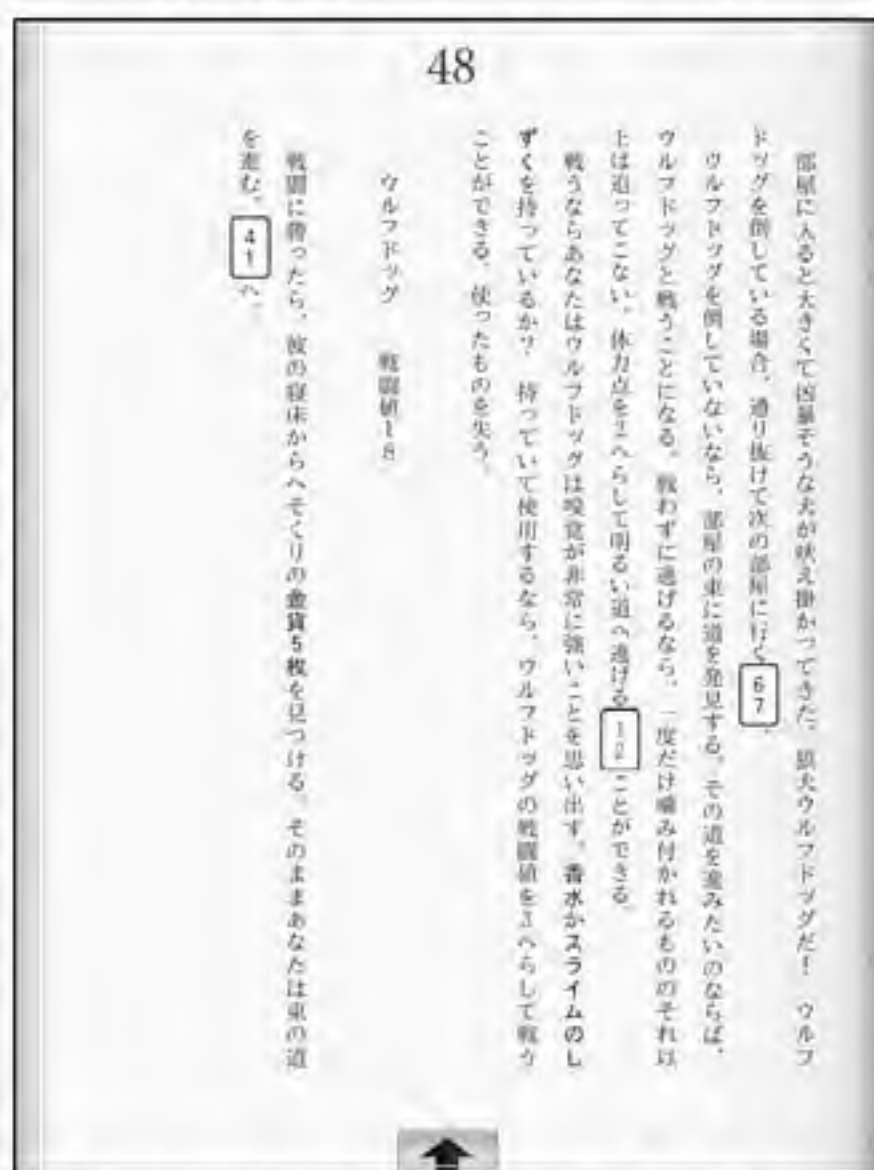
ゲームブックのキャラクターシートが自動的に記録されていくのは嬉しい進化だ

ゲームブックの今後と普及の課題

ゲームブックはその特性上、純に電子書籍化してもあまり遊びやすくはならない。むしろ、いくつかのページに指を挟んでおけない分、項目番号移動が面倒にも感じられる。本によってゲームのシステムが変わっているものも多く、ゲームブックをスマホで遊べるようにするのも意外と大変なのだろうと想像はできるが、もっとも手軽に遊べる機能を目指して進化を重ねつつ、たくさんのゲームブックを出し続けてほしいものだ。



「iGameBook」公式サイト
<http://igamebook.jp/>



文章を読み、次の行動を選択する。電子書籍になっても、やり応えのある難易度は不変だ

ゲームブック特集②

スマホでよみがえるゲームブック

iGameBook の魅力

Text=ジストリアス(フリーライター)

ページをめくって遊ぶ ゲームブックの復活

ページを次々とめくり、そこで指示された行動を取り、時には紙とペンでプレイヤーの成長を記録し、クリアを目指す。本単体で遊ぶゲームブック。ブーム当時に遊んだ方もいれば、児童向けの絵本として作られたものを、親に買ってもらって遊んだ方もいるだろう(筆者は後者)。そんなゲームブックを電子版としてよみがえらせ、往年の名作を次々と復刻させて話題を呼んでいるのが、ポータルサ

イトiGameBookだ。

試しに配信されているアプリを遊んでみた。タッチパネルを指でなぞり、ページをめくり、選択肢があれば希望の番号をタッチする。「電子書籍」として生まれ変わったことに、さほど抵抗は感じなかった。iGameBook版ならではの利便性が快適に感じ取れたからだ。ゲームブックはタイトルによって細かいゲームルールが設けられていて、複雑なものだと、プレイヤーの成長やアイテムの入手、さらには重要イベントの経過まで、すべて自分で記録する作品もあ

る。従来のゲームブックの場合、用意されているシート(もったいないので、コピーしたものか違う紙を、面倒な場合は直接使った)に直接ペンで書き込み、体力の増減などは消しゴムを使って書き直していたりしたのだが、それがiGameBook版の場合、すべてゲーム内で記録してくれる。また、戦闘シーンやイベントにおいて、ダイスロールなどが発生する作品だと、自動でやってくれる。アナログ的な手間を機械がサポートしてくれるのだ。

もっとも、自動化されたからといってゲームの難易度そのものが下がったわけではなく、ゲームによつては注意深く文章を読み、時には推理や謎解きに挑む局面も出てくる。快適さに身を任せて、スラスラと文章を読み飛ばしているようじゃ、そう簡単にクリアできないだろう。ゲームブックを知らない方も、昔遊び込んだ方も、ぜひ一度iGameBookのゲームブックに触れてみてほしい。

iGameBook 配信リスト (2013年12月24日現在)

iGameBookでは配信・発表されている下記タイトルのほか、新規タイトルも登場予定だ。中には過去に出版された作品の貴重な復刻もある。各アプリは序盤までは基本的に無料で、買切料金を支払うと最後まで完全に遊べるようになる。次のページからは配信中の作品から数タイトルを選び、各ライターが実際にプレイしてみて感じた魅力を、紹介していこう。

Premium Series じっくりと味わう、本物志向の王道ライン

配信状況	タイトル	価格
配信中	展覧会の絵	400円
配信中	送り雛は瑠璃色の	500円
配信中	顔のない村 完全版	600円
配信中	スペイン屋敷の恐怖	400円
配信中	魔女館からの脱出	400円
配信予定	パンタクル 1.01	未定
配信予定	魔人竜生誕	未定

Fast Series さくっと楽しめる、珠玉の短編ライン

配信状況	タイトル	価格
配信中	急げ!ガッコウ／開かずの扉の怪	200円
配信中	ソラミミ迷宮紀行／チャレンジ!遠泳の夏	200円
配信中	オバケにドッキンコ／カキ氷のすべる話	200円
配信中	Xマス煙突宅急便／すり寄れ!お年玉	200円
配信中	昔々……	200円
配信中	笹の葉さらさら	200円
配信中	魔女探偵のあ ～メイドと名画盗難事件i～	200円
配信中	ベンジャミンおじさんの家	無料
配信中	待祭の旅	200円
配信中	『迷宮キングダム』タダ乗り師 ホーボーの攻防	無料
配信中	断頭台の迷宮	200円
配信中	見捨てられた財宝	300円
配信中	釘攻めの迷宮	300円

SweetLove Series 女性クリエイターによる、女性のための本格恋愛ライン

配信状況	タイトル	価格
配信中	天狗御伽草子	400円
配信中	ロンドン探偵物語	300円
配信中	死神がくれた7日間	300円
配信中	聖女に紅き口付けを	300円
配信中	王子と執事と暗殺者	400円
配信中	ホスラブ★トラブル	300円
配信中	ギャルソンっ!	300円



絵の中で紡がれる詩人の冒険譚！



展覧会の絵

■iOS 5.0以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)

■Faith Wonderworks, Inc. ■2012年10月9日 ■400円(税込)

©Moriyama Yasuo / Mitsuki Yayoi / Soudosha Inc. / Faith Wonderworks, Inc

実在する同名の楽曲をモチーフに、吟遊詩人の冒険を描くファンタジー。「剣と魔法」の正道からは一歩外れた、独自色と高い没入感を持つ一冊だ



Text=勝田 周(フリーライター)

失った自らの過去を追い求めて、 若き吟遊詩人の数奇な旅が始まる

物語の主人公は記憶喪失の青年。気がついたら琴(イラストの形状から、リュートというのがしっくりくる)を手に吟遊詩人をしていた。彼は自らの過去を求めて諸国を旅し、大勢の人でにぎわうリモージュの市場にたどりつく。そこでついに自分の素性を知るといふ商人と出会い、彼に誘われるがままに、油絵の中へと入る数奇な旅へと出発することになるが……。

ロシアの作曲家モデスト・ムソルグスキーによる同名のピアノ組曲をモチーフにしたこの作品は、BGMにも「展覧会の絵」が用いられているだけでなく、リモージュの市場など、世界設定も標題曲に準じている。この曲が青年とどう関係するのか？ それは、彼が長い旅路を終えた時に明らかになるだろう。そんな青年の旅の相棒は、不思議な力を帯びた「真の楽師の琴」。この琴は相手を倒したり、物を崩したりできる「戦いの旋律」、反対に、相手と意思疎通をはかることができる「和解の旋律」、魔法を封じたり解毒ができる「魔除けの旋律」という3つの旋律を奏でることができ、魔女バーバ・ヤーガの下を目指す旅の大きな助けとなる。ただし、各旋律の使用回数は物語序盤にダイスロールで決定されるので、ここで低い目を出してしまうと前途多難な旅が待っているだろう。もし旅の途中で旋律を使い切ってしまうと「真の楽師の琴」の弦は切れてしまい、過去を取り戻すための旅はそこで終わりとなるのだ。

ゲームブックには主人公の能力や持ち物を書き込むアドベンチャーシートがつきものだが、本作のシートは当然のことながら物語の展開に応じて適宜更新されていく。また、現在読んでいるパラグラフをシートの状態込みで最大10個まで保存できるブックマーク機能も用意されており、

原作紹介

原作は東京創元社のゲームブックシリーズ「スーパーアドベンチャーゲーム」の1冊として、ゲームブックというジャンルが斜陽にさしかかった1987年に出版された。著者である森山安雄氏が運営するホームページ「アトリエ・平田工房」に掲載されている当時を振り返った記事「展覧会の絵の思い出」によれば、本作がモチーフにしているピアノ曲の作曲者・ムソルグスキー自身が展覧会で絵を見て回っているような構成をしているトリッキーさに引かれて執筆したものだという。

この辺は電子化さまざまというところ。かつてゲームブックというジャンルが衰退した理由のひとつであろうコンピュータゲームに近いレベルのインターフェイスを用意することで、ゲームブックの感覚と、コンピュータゲームの感覚を併せ持つ、独特のプレイ感覚を味わえる。

1979年生まれの筆者はゲームブックが隆盛を誇った80年代にはまだ幼かったこともあり、前のパラグラフに指を挟みながら読み進めてまじいと思ったら戻ってなかったことにしてしまう、ズルい遊び方もよくしていたが本作はそんなイレギュラーなプレイをしたい欲求にもしっかり応えてくれており、いつでもひとつ前のパラグラフに戻る機能が用意されている。使わずにクリアできれば達成感はその分大きいだろうが、ゲームブックは一度の選択ミス、一度のダイスロールが命運を大きく分けることも珍しくない。ひとつ前のパラグラフに戻れば当然ダイスロールによる判定もやり直せるので、これは嬉しい機能だ。

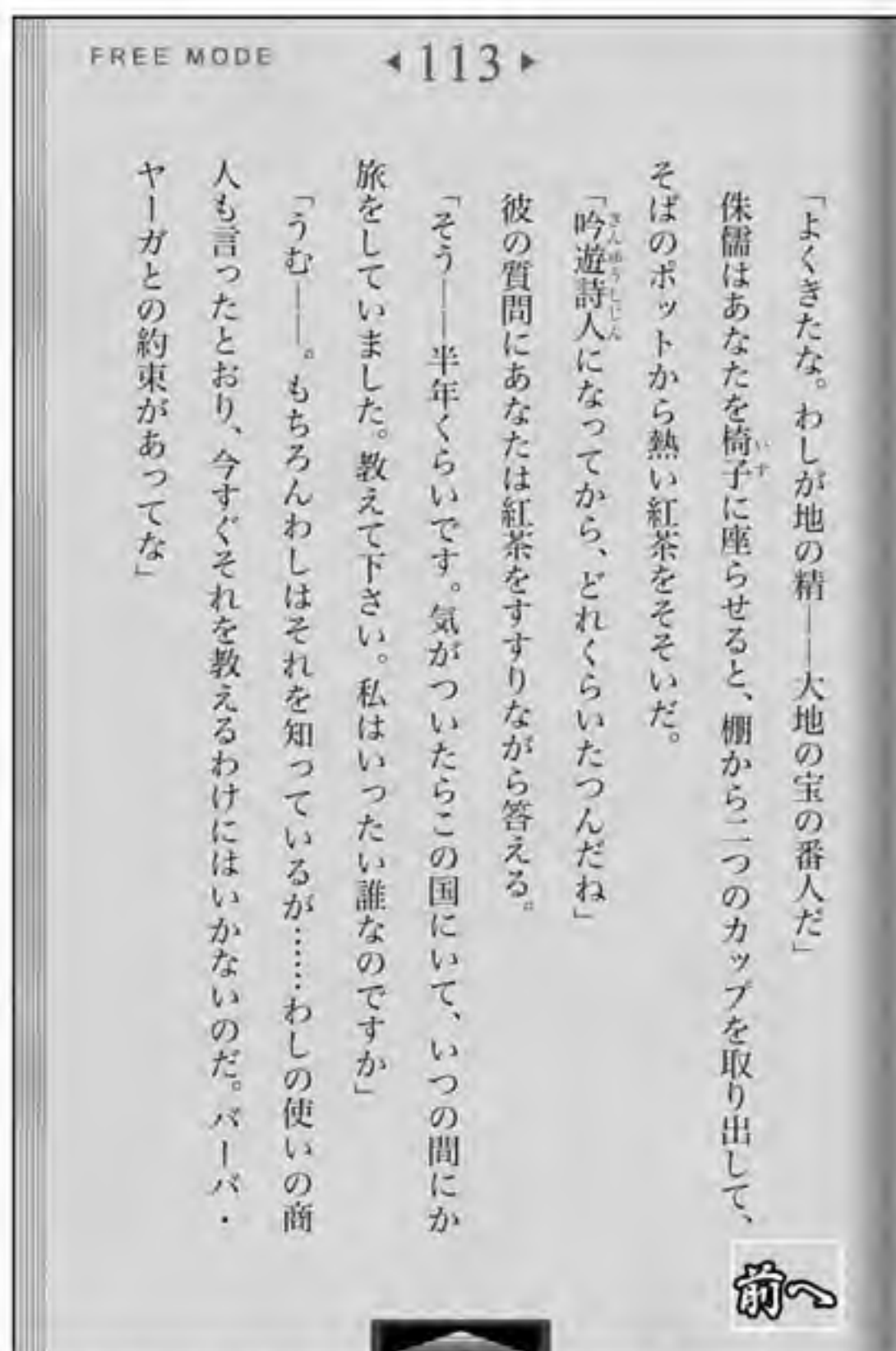
プロムナード(散歩道)の向こうに広がる絵画の世界。そこでは時には命を狙われ、時には人の身すら捨てることもあるだろう。その果てには何が待っているのか？ ぜひ吟遊詩人の青年と共に、冒険の結末を見届けてほしい。

Android版「展覧会の絵」も近日配信予定。

最新情報はiGameBook公式サイト <http://igamebook.jp/> をご覧ください。



さまざまな存在に支えられたり、助言を受けたりしながら、絵画の中で紡がれる青年の数奇な旅は続く



各パラグラフはボリュームがあり、小説のような読み応えが。選択肢が出てやっとゲームブックだったと思いつくくらい!?



自動で更新されるアドベンチャーシート。過去を取り戻し元の世界に戻るには、できる限り宝石を集める必要がある



果たしてこの目は吉と出るか凶と出るか……。ダイスを振るインターフェイスも用意されているのがニクイ



南蛮煙管の花を とりて結ばん



送り雛は瑠璃色の

■iOS 5.0以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)

■Faith Wonderworks, Inc. ■2013年7月25日 ■500円(税込)

©Shio Yuuji / Soudasha Inc. / Faith Wonderworks, Inc.

ファンタジーブーム全盛の当時、ゲームブックファンに衝撃を与えた純日本伝奇ホラー作品が、便利な機能を備えたiOSアプリとして生まれ変わった

短い歴史の中で和製ゲームブック界が生み落とした、あまりにも美しい鬼子

『送り雛は瑠璃色の』という作品に初めて出会ったのは中学生の頃。「ウォーロック」誌上に掲載されたこの作品は、剣と魔法のファンタジー世界が主流だった当時のゲームブック界にあって、とても新鮮だった。しかし、万葉仮名で書かれた和歌の解釈など、どうしても「難しい」印象が先に立ってしまい、当時の僕は深く読み込むことはなかった。今回の特集企画の中に『送り雛は瑠璃色の』を見つけ、「ぜひに」と名乗りを上げたものの、二十数年ぶりに向き合ってみて、あらためて「これは手に余る作品だ」と思い知らされた。

当時、ゲームブックといえば海外の翻訳が中心で、ようやく日本人作家も登場しつつはあったが、その内容はあくまで西洋風ファンタジー。そこに持ってきてジャパネスクな伝奇ホラーがゲームブックとしても成立することを、この作品は示してみせた。その後のコンピュータアドベンチャーゲームにおいて、ホラーものが一大ジャンルを確立していったことを考えると、非常に先見的だと言える。それも、おどろおどろしいスプラッタホラーではなく、日本的な情緒のある伝奇ホラーで。

物語は、ストーリー的にはほんの数日間の出来事しかない。中学生の主人公は、クラスメイトの家や図書館、学校、街の史跡などを任意に移動することで、不可思議な体験をしたり、手がかりや史料を入手したりする。しかし移動するごとに時間は経過し、強制的に物語が進行するポイントや、特定の時間帯でしか起きないイベントも存在する。そのため、一回のプレイでは物語のすべてに触れることはまずできないし、選択によっては紹介されている主要登場人物に出会わないまま終わることもある。真相にたどり着くには、何度も繰り返しプレイして因果関係を読み解いてい



Text=白川嘘一郎(フリーライター)

原作紹介

本作は、ファイティングファンタジーシリーズでおなじみ社会思想社から刊行されていた「ウォーロック」誌の30・31号(1989年)に2回に分けて掲載され、当時のゲームブックファンやクリエイターたちからは非常に高い評価を受けた。その後、同社から単行本化され、2003年には創土社から改訂復刻版が出版されている。なお、社会思想社版の単行本には作者の前作『顔のない村』も収録されていたのだが創土社版では未収録。この『顔のない村』もiGameBookでは復刻・配信されている。

かなければいけない。さらにその解答は作中では完全に明らかにされず、最終的には読者の解釈に委ねられる。そう、本作の目的はゴールのパラグラフに到達することではなく、その先にあるのだ。……こう書くと、近年のコンピュータアドベンチャーを連想される方も多いただろう。1989年の時点で、どんな思考を経てこの発想に到達したのか、と考えると空恐ろしくもなる。

この作品はあまりに先駆的であったがために、これを継承する作品が出ないまま、いつしかゲームブックというジャンル自体が下火となってしまった。今となってみれば、エンターテインメントとして練磨されてきた現代のアドベンチャーゲームやジュヴナイル小説に比べれば、正直言ってストーリーの見せ方や構成に甘さを感じてしまう面も多い。

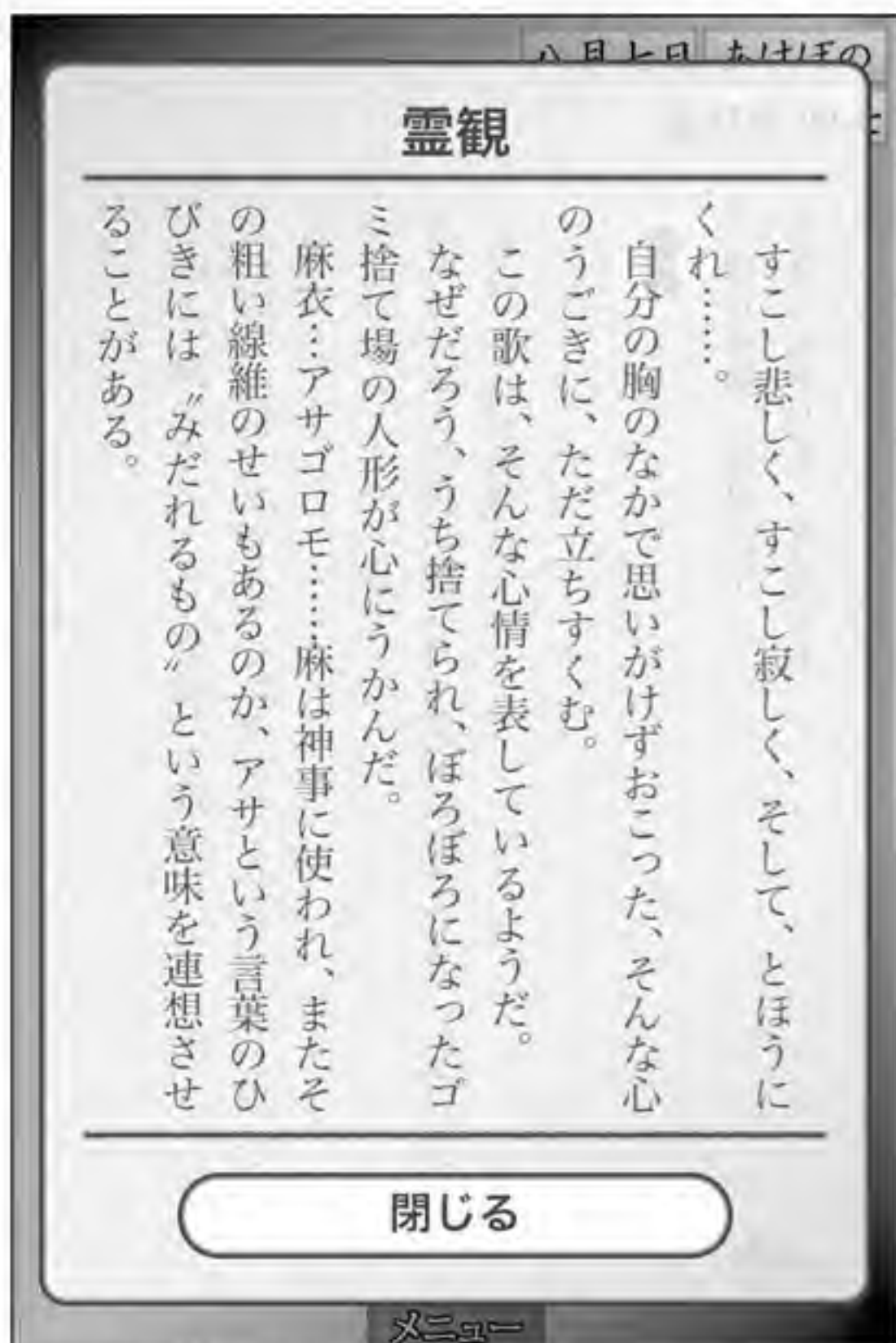
ただ、アニメ化もされた「氷菓」(「古典部」シリーズ)の作者、^{よねざわほのぶ}米澤穂信氏も、「影響を受けた本」の中に本作を挙げていたりする。直系の子孫はいなくても、本作の魂はどこかに結ばれていると、そう思いたい。



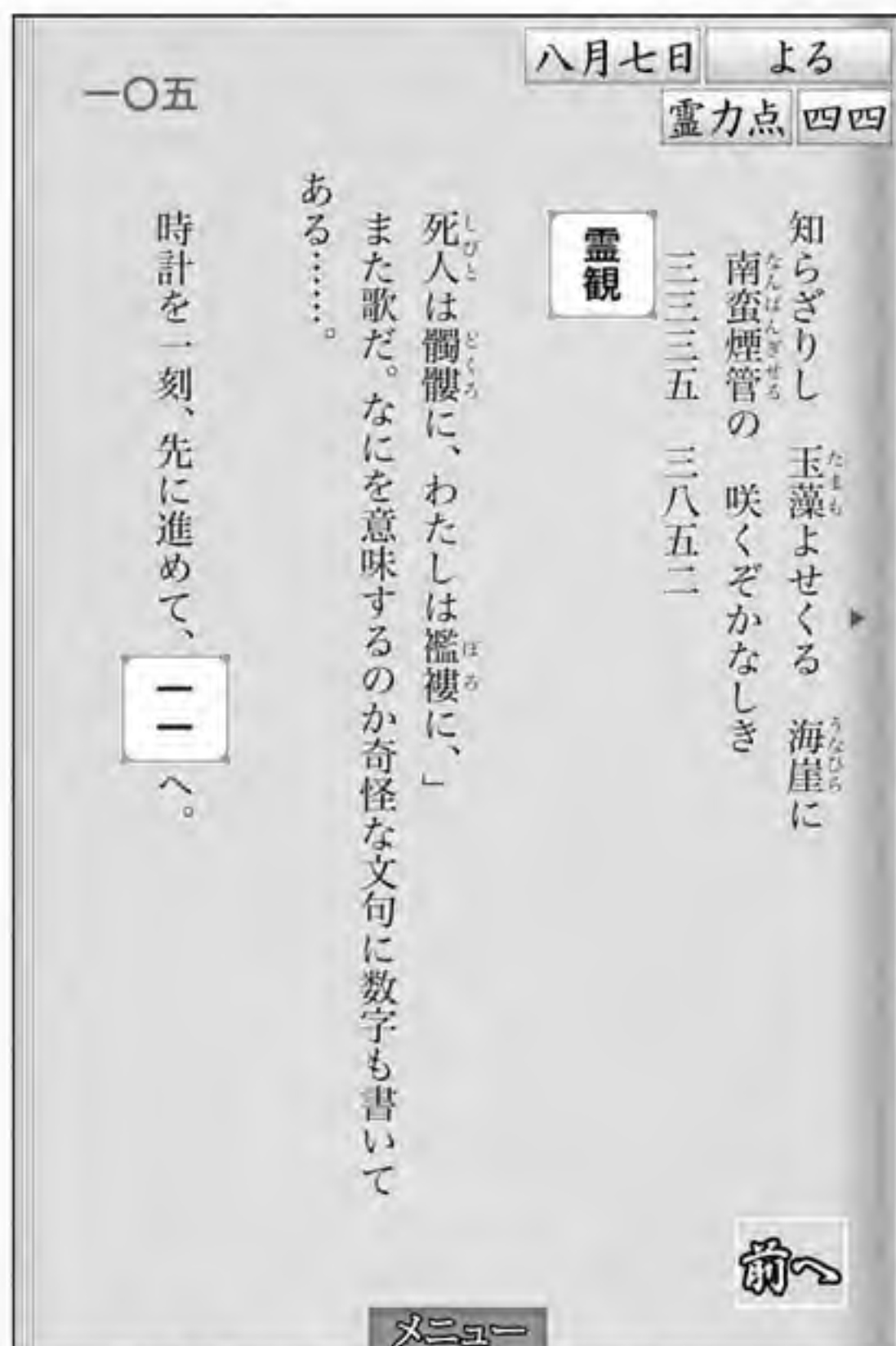
美人だが近寄りたがりの雰囲気クラスメイト、遥。彼女が机に記した謎めいた和歌が、すべての始まりとなる……



一度聞けば忘れられない題名。それが20年前か、10年前か、あるいは今日か、いずれにせよ胸に残り続けるだろう



霊力点を消費して「霊視」「霊査」、またアプリ版で追加された「霊観」を行うことでヒントを得られることがある



本作では和歌が重要な意味を持つ。一度では意味がわからないかもしれないが、クリアすれば解説を見ることも可能



80年代ファンタジー世代を直撃!



断頭台の迷宮

■iOS 4.3以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)

■Faith Wonderworks, Inc. ■2013年8月14日 ■200円(税込)

©FT書房/ Faith Wonderworks, Inc.

ファンタジーは好きだけど、最近のノリはちょっと軽くて…、
という人にお薦めしたい、昔懐かしの本格ファンタジーア
ドベンチャー

Text=岩屋清貴(フリーライター)

死んで覚える、メモ必須のゲームブック

本作は選択肢を選びながら物語を進めていく
オーソドックスなゲームブック。ライフ、運とい
ったパラメータや、持ち物要素はあるものの、シ
ンプルで遊びやすいシステムとなっている。

さっそく iGameBook 版をプレイしてみたが、
基本的な遊びやすさは本するときよりもかなり向上
している。体力などのステータスや持ち物管理
などをアプリがやってくれるのはもちろん、フラ
グやヒントのチェックもアプリが自動的にやって
くれるので非常に楽だ。

また、ゲーム中いつでも EASY MODE に変更
することもできる。これは持ち物の有無が関係す
る選択肢を、持ち物の有無にかかわらず選べるよ
うになる初心者向けのモードで、どの持ち物を選
んでおくのが正解なのか……といったことが手
軽にチェックできるようになり、簡単にゲームを
進められるようになる。

さて、気になるゲームの中身だが、これが実に
「難しい」。至る所に「選べば即死」というデスト
ラップが仕掛けられているし、選択肢を完璧に選
んでも、ダイスを振って運が悪ければ即死してし
まう。最近のゲームではめっきり見かけなくなっ
た「避けようがない死」が非常に多いのだ。

ただ、制作者は本作を「100回死ねるファンタ
ジー脱出ゲーム」と言い切っているのも、その極
端なまでの難しさは「あえてねらっている」もの
でもある。

近年のファンタジーRPGでは、誰もがスペシャ
ルな能力を持ち、一般人がいきなりモンスターを
倒すのは当たり前というなか、あえて「スライム
にすら負ける」というハード設定にこだわった作
品を世に送り出す心意気には、拍手を送りたい。

とにかく死にやすいゲームなので、攻略には選



原作紹介

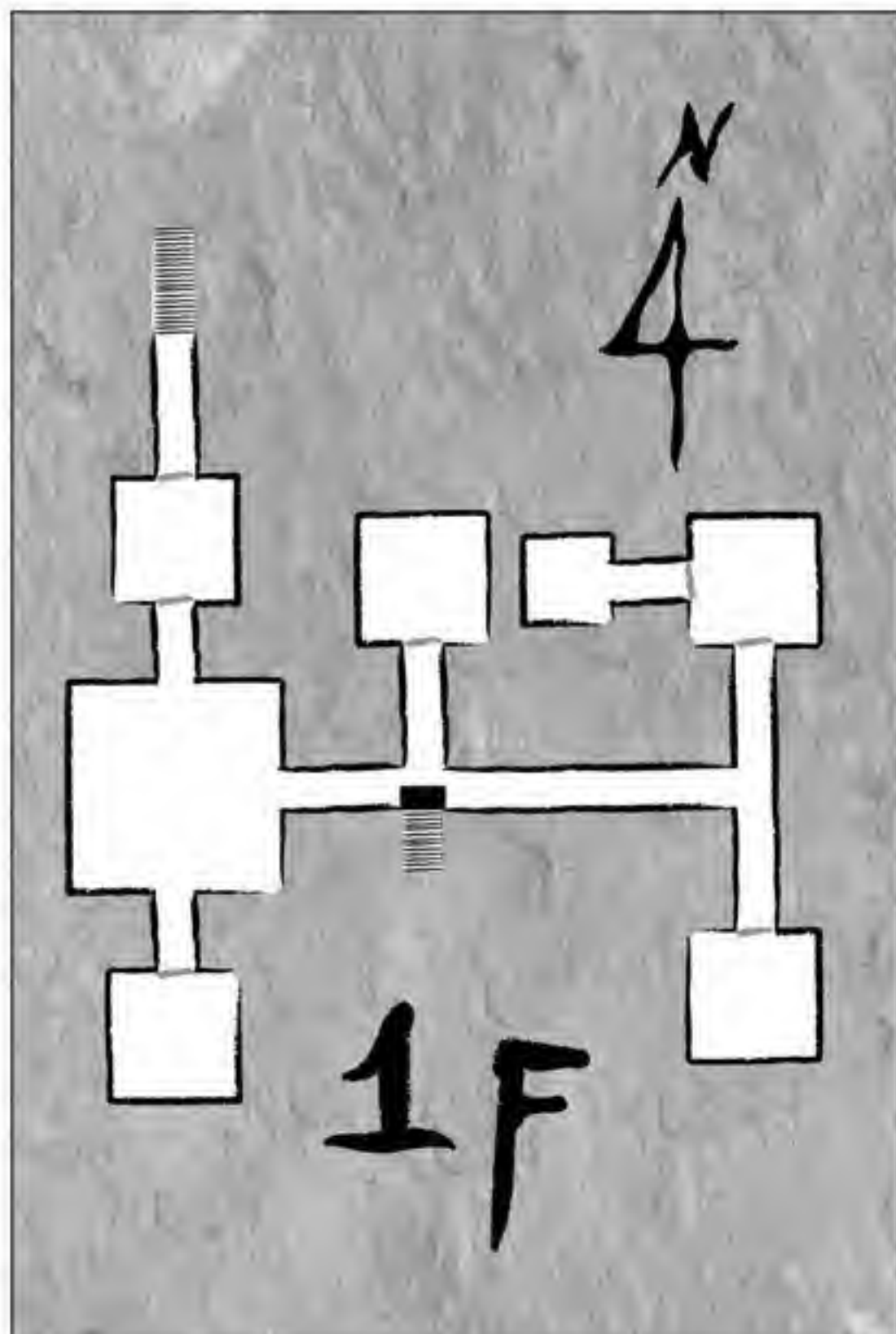
FT 書房より発売されている、お
よそ100ほどのシーンで構成され
た中編ゲームブックシリーズ「100
パラシリーズ」の第一弾。作者は清
水龍之介氏。記憶を失って目覚めた
あなたの目の前に広がるのは、邪悪
な気配が漂う謎の迷宮……。強烈なデストラップや
強大なドラゴンなど、行く手を遮るさまざまな困難
を乗り越え、この恐怖の迷宮から脱出しよう! フ
ァイティングファンタジーやT&Tを彷彿させる昔懐
かしい文体で語られる、クラシカルな作品だ。

択肢の正誤やマップの進み方などを、しっかり記
憶するかメモしておくことが必須となる。紙でメ
モを取って遊ぶとかそれこそ80年代のダンジョ
ンゲームでマップを書いたとき以来かもしれない、
逆に懐かしくなった。

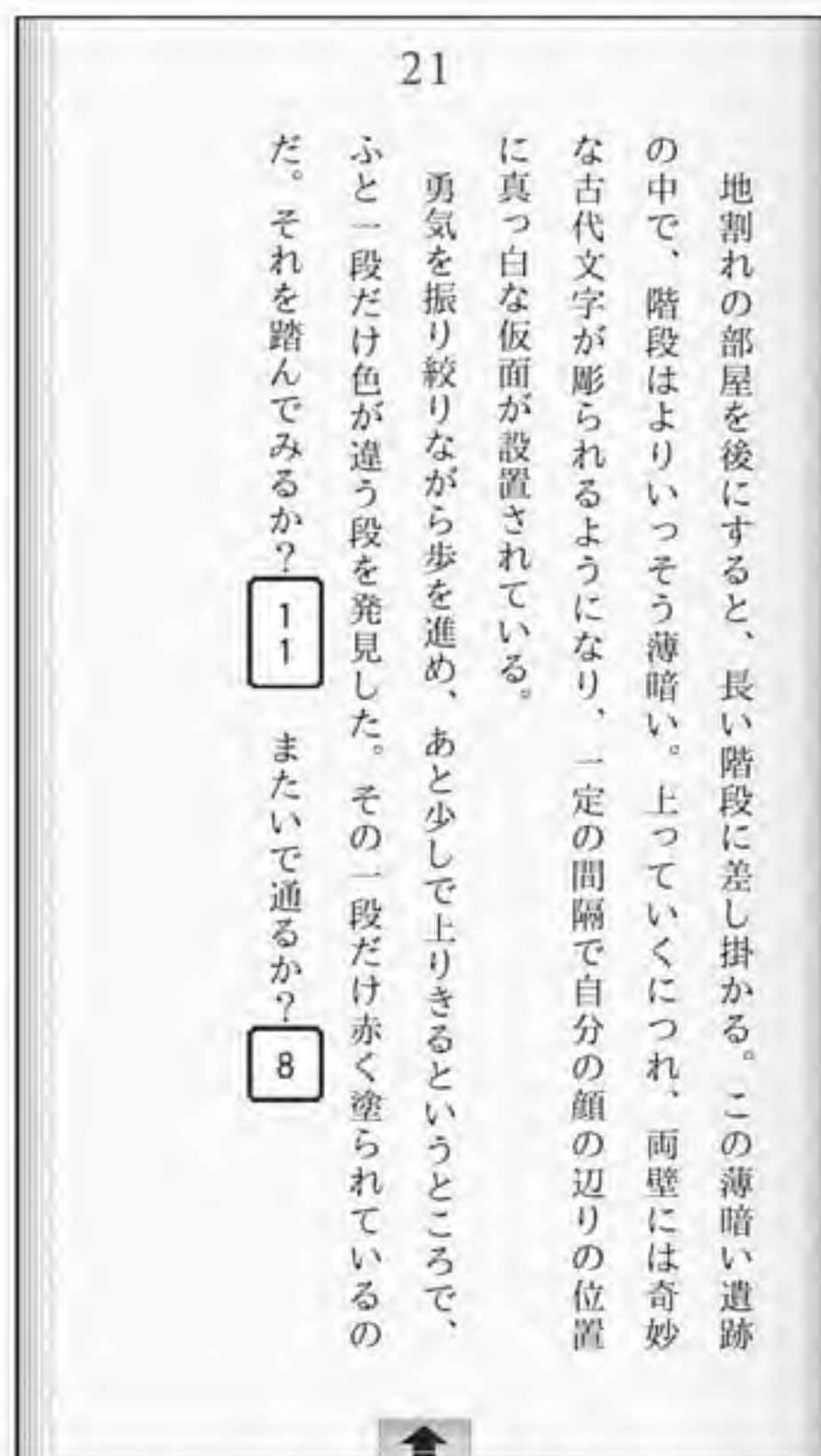
選択分岐型のアドベンチャーゲームで「選択を
やり直せない」という仕様は、緊張感を維持する
にはやむを得ないのかもしれない。昨今の親切
設計なゲームに慣れた身からすると、信じがたい
ほどの「理不尽設計」に見えてしまう。だが、こ
の理不尽さがあるからこそ、最近のゲームではな
かなか楽しめない「緊張感」と「達成感」が味わ
えるのかもしれない。

実際、筆者はゲームのクリアに3時間ほどかか
ったが、クリアした時の達成感は、最近の大作ゲ
ームよりも大きかったほどだ。何度も何度も何
度も死にまくり、本体を地面にたたきつけたくな
るほどイラつきながらも、ついにゴールにたどり着
いた時のカタルシスは、近頃のゲームでは味わ
ていないものだった。

イライラしながらもクリアするまでやめられな
い、気がつけば時間を忘れてプレイしていた……。
『断頭台の迷宮』は、そんなハマリゲーになれる
だけのポテンシャルを持っている作品なのだ。



迷宮はさほど広くないが、意外と迷いやすい。いつでもマップで位置確認できるのが便利



ゲームブックらしい、やや硬めの、読者に語りかけるような文体で物語は進んでいく



文体やイラストで「暗くておどろおどろしい雰囲気」をゲーム全体に纏わせている。迷宮が本来持っているであろう怖さを味わえるだろう



強敵に適当に挑んでもまず死ぬ。逆に、しっかり準備し対策を練れば、必ず勝てるようになっている



魔女で探偵! そんなのアリ!?



魔女探偵のあ ~メイドと名画盗難事件i~

■iOS 4.3以降 (iPhone, iPad, iPad mini, iPod touch)

■Faith Wonderworks, Inc. ■2013年8月21日 ■200円(税込)

©Tomoyuki Fujinami / Faith Wonderworks, Inc.

魔女でもある探偵と、世にはばかる怪盗の知恵比べのゆくえは……? ミステリーの新ジャンル「魔女探偵 (ウィッチ・ディテクティブ)」ここに開幕!?

適度に調べて適度にサボる!? 魔女探偵のスマートな捜査とは

黒猫のヤミを相棒に持つ駆け出し魔女の「ルー・のあ」は「魔法のチカラとさえた推理でどんな事件も解決!」をモットーにして探偵稼業に精を出す女の子。そんな彼女が、知己の茶畑警部の要請を受けて、大富豪・成利金蔵の邸宅を訪れるところから物語は始まる。その依頼の内容は、成利邸に予告状を送りつけてきた怪盗ル・ブランの犯行の阻止……なのだが、土壇場になってから呼び出すものだから、犯行予告の時間まであとたったの1時間。このわずかな時間をいかに有効に使うかが本作のキモだ。

探索開始から終わりまでの時間は、「所持アイテムである「時間カウント」を行動のたびに消費し、なくなったら犯行予告直前の時間になる」という形で管理されている。のあ自身はかなりノリ重視(テキトーとも言う)な女の子だが、プレイヤーは小まめに所持品一覧を見ながら、計画的に行動を考えるのがいいだろう。「魔女ならわざわざ捜査なんてしなくても、魔法でパパッと解決できないの?」とも思ってしまうが、そうもできない理由がある。というのも、彼女は新たな発見に胸を躍らせたり、心の安らぎを得たりしないとその身にマジックポイントを蓄えられないという、実にメルヘンな(かつ、手間がかかる)魔女なのだ。聞き込みや捜査で限りある時間をすべて使うことはせず、休息も取ってマジックポイントもためておこう。頭脳だけではどうにもならない事態に直面したときに、きっと魔法が役に立つはずだ。適度にサボって事件を解決。それこそが、魔女探偵のあのあるべき姿なのだ! ただし、彼女の魔法の腕前はおせじにも優れているとは言えないので、魔法のチョイスは慎重に行うのも忘れずに。



Text=勝田 周(フリーライター)

原作紹介

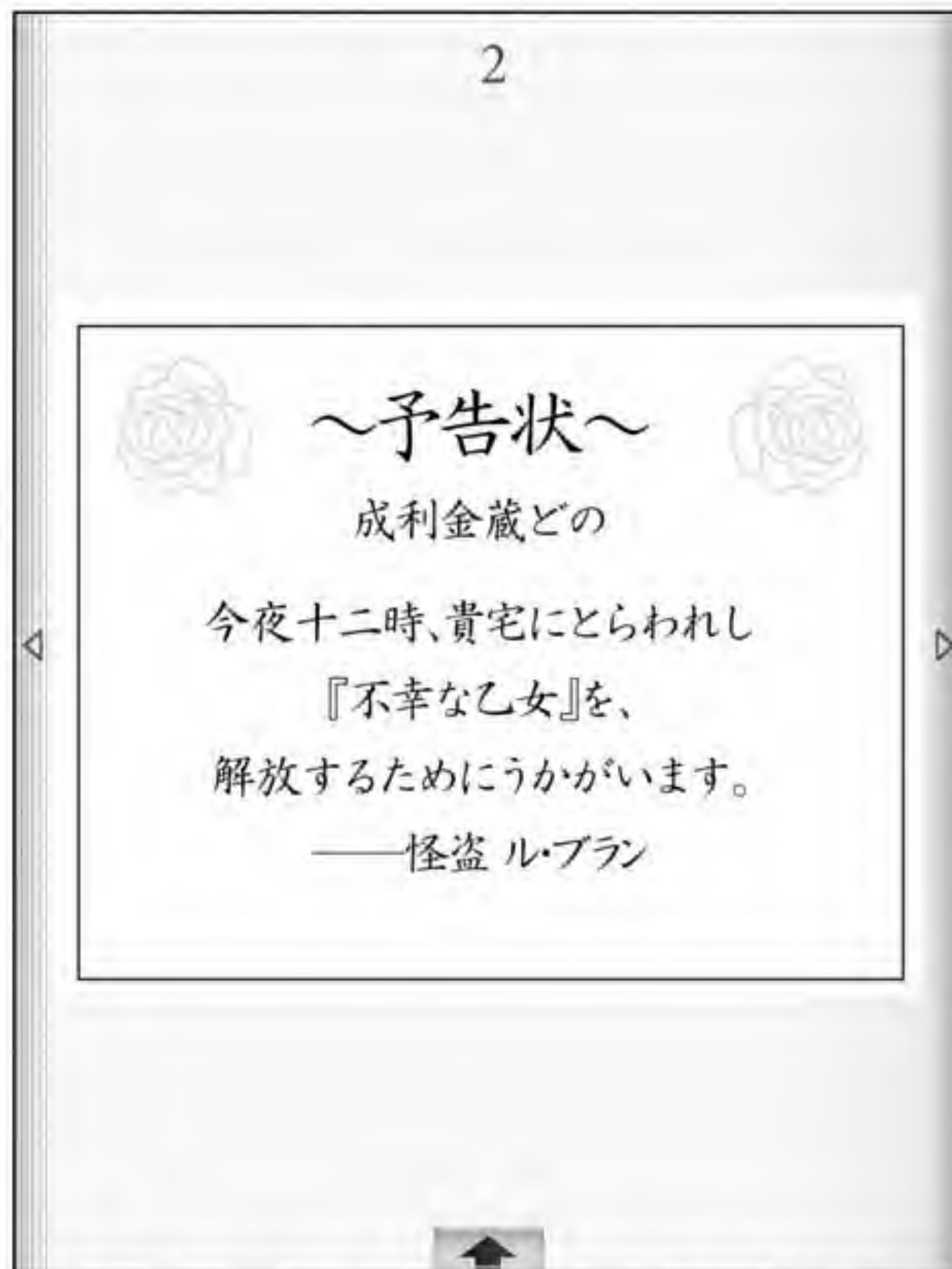
原作は、2010年11月14日に開催された創作同人誌即売会コミティアで頒布された「コトノハ&魔女探偵」という同人誌に収録されたもの。開催日が、J・H・ブレナンのゲームブックのファンならおなじみの数字である14(デッドエンドのパラグラフが14で固定されていた)であるのを見て、誰でも気軽に楽しめるゲームブックを作ろうと思ったのが執筆のきっかけだとか。藤浪氏のホームページ「とけねこ先生の交差点」では、本作の前日譚にあたる「ダイヤとタイヤキ事件」を無料で公開中!

1プレイにかかる時間は短めだが、周回プレイで異なる分岐や結末を探す楽しみもあることを考えると、フルVer.の200円という価格はたいへん良心的。インターフェイスやシステムにも目を向けてみると、一番最初のパラグラフに、2回目以降の人向けに状況説明を省略する選択肢が用意されていたり、所持アイテムや、そこに含まれるマジックポイントの判定が行われなくなる「イージーモード」が用意されていたりと、何度でも、かつ気軽にゲームブックの魅力や懐かしさを味わってほしいという配慮が伝わってくる。本作にはバッドエンドではない結末も複数用意されているので、これらを活用してさまざまな展開や結末を探して楽しもう。

最後にささやかな注意点をひとつだけ。前述したとおり本作は所持アイテムを参照して時間管理が行われるので、イージーモードにしたまま遊んでいると、いつまでたっても犯行予告の時刻にならない。十分に分岐や展開を堪能したと思ったら、いったんイージーモードを解除して通常モードに戻って時間を進めるようにしよう。2つのモードはいつでも無条件に切り替えられるので、その辺は安心していただきたい。それでは、よき魔女探偵ライフを!



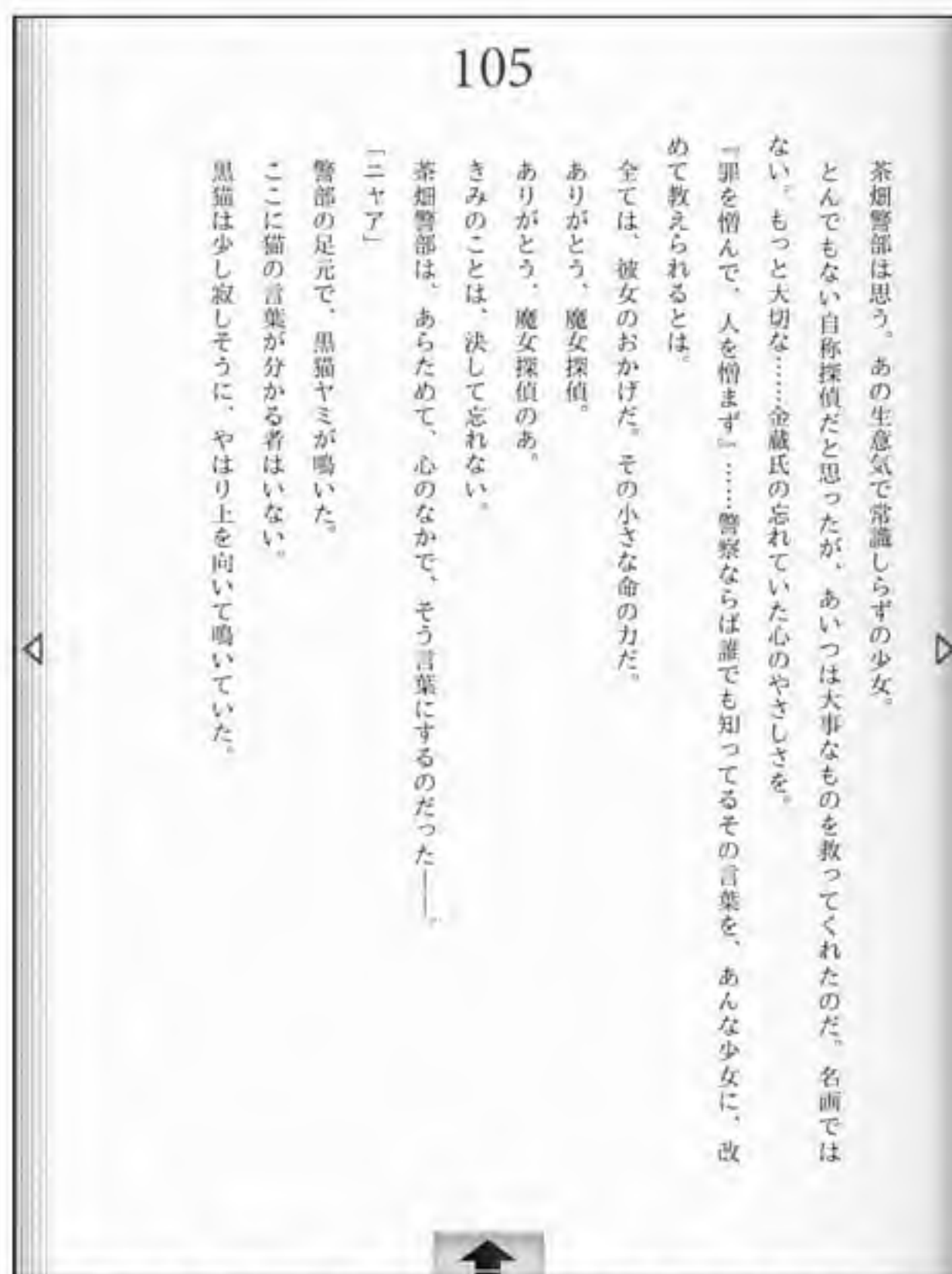
おフロでほっとひと息。入浴、それすなわち読者へのサービスシーン！ ……
ってそこ！ 何で首をかしげてるの！



怪盗ル・ブランが送り付けてきた一通の予告状がすべての始まり。その犯行を阻止するため、のあが呼ばれたのだ



イージーモードに切り替えれば、時間無制限かつ魔法も使い放題。歯応えを求める人も、2周目以降に使うのはアリかも



魔女探偵のあ、オイシイところだけ持って行って散華!? 彼女に協力を依頼した茶烟警部のモノログの真相とは



天狗と人と、少女の選択は？



天狗御伽草子

■iOS 5.0以降(iPad mini、iPad、iPod touch、iPhone)

■Faith-Wonderworks, Inc. ■2013年6月12日 ■400円(税込)

©Faith-Wonderworks, Inc. / Magicseed

強い霊力を持った貴族の少女。彼女を妻とすべく、天狗と人間、妖狐が入り乱れる恋模様が展開する。恋愛が不自由な平安時代、彼女の選択は果たして……？



Text=箭本進一(フリーライター)

恋という名の冒険、 愛という名の選択

本作はいわゆる「ゲームブック」ではなく、ノベルゲームです。女性向けの恋愛アドベンチャー専門サイト「甘い恋しちゃお！」でリリースされている『天狗御伽草子』をiGameBook向けに移植したものが本作です。

舞台は平安時代。強い霊力を持つ貴族の少女、^{こがすみれ}久我菫は、神隠しに遭ったところを謎の少年に救われます。その10年後、成長した菫の前に現れたのは、天狗の青年、^{やまぶき}山吹。山吹は、菫を妻を迎えるべく自分の山へと連れ去ってしまうのです。

菫には、陰陽師の^{おんみょうじ}安部景時という親が決めた婚約者がいるだけでも話が厄介なのに、山吹の仲間である少年天狗の^{こはく}琥珀や大天狗の^{ちとせ}千歳も菫に興味を示します。さらに、狐の妖怪である^{あさひ}浅緋にまでプロポーズされるのです。

恋の相手は天狗3人、妖怪1人、人間1人の計5人。一途に菫を想うクーデレの山吹、ツンデレの^{ひょうひょう}琥珀、飄々とした千歳、妖しいツンデレの浅緋、陰陽師としての才能はないものの誠実な景時と多彩な顔触れ。略奪あり、バトルありの物語ですが、男どもの痴情がもつれるような展開にはならないので安心してください。

平安時代の貴族の結婚といえば、本人の意志は関係なく、親同士の約束で決められることが当たり前。そんな中だからこそ、本作の選択肢、すなわち菫の選択は大きな意味を持ちます。

景時との婚約は古臭いしきたりに縛られたもので、^{いいなづけ}許嫁同士といっても、会話すら御簾越しという不自由なものですし、浅緋は「菫の霊力が目当てで子どもを産ませたい」と公言してはばかりません。よくよく考えると、天狗たち3人も得体が知れない者たち。菫の立場は八方ふさがりであるようにも見えてきます。

原作紹介

女性クリエイターが女性向けに作る、恋愛アドベンチャー専門の携帯アプリサイト「甘い恋しちゃお！」で、フィーチャーフォン用に2011年に配信されていたものを、女性向けレーベル「SweetLove Series」の1本としてiGameBookに移植したものが本作。いわゆるノベルゲーム形式で、謎解きや戦闘システムがなく(バトル描写はある)、物語に専念して遊ぶことができる。なお続編『天狗御伽草子・式〜恋花の宴〜』は、2013年12月時点ではフィーチャーフォンのみのリリース。

しかし、菫が一步踏み出して選択することにより、5人の心の内がわかり、物語はそれぞれの形で丸く収まります(全員にハッピーエンドがありますのでご安心を)。そうした意味で、本作は恋愛という名の^{アドベンチャー}冒険なのでしょう。

なお、選択肢の中には大勢に影響しないらしいものもありますが、基本的には天狗に好意的なものを選べば天狗3人のルートに、そうでない場合は人間のルートになるようです。ちなみに一番コミカルなのは意外にも景時ルート。

本作は女性向けのゲームとはいえ、異性間の恋愛がテーマであり、「SweetLove Series」レーベルでも、いわゆる「甘い」展開は抑えめなので、男性が電車内でプレイしても大丈夫(筆者が身をもって実践済み)。画面をタップして読み進める形式とスマートフォンがこれだけ相性がいいとは思いませんでした。

これを機会に、ノベルゲーム形式の本作と、ほかのゲームブック形式の作品で、プレイヤーの相互乗り入れが進むことを願いつつ、筆を置かせていただきます。



【山吹】
「俺と暮らしたくないと言うなら、それでも構わない。好いた相手がいるなら、そいつと一緒にいい」 ■■

▶ ▶▶ ◀◀ ▶▶ log system

山吹は一途な思いを董に向ける。董がどう応えるかは、プレイヤーであるあなたの選択次第だ



人を呼びますよ？
あなたは誰ですか？

男の背中には大きな翼が生えていた。

▶ ▶▶ ◀◀ ▶▶ log system

かつて董を助けた天狗、山吹。人と天狗の間に愛は成立するのだろうか？



【千歳】
「わしは千歳を超える大天狗だ」 ■■

▶ ▶▶ ◀◀ ▶▶ log system

齢（よわい）1000歳を超える大天狗の千歳。長く生きた彼には寿命が近づいているという。董との愛は実るのだろうか？



景時様！
お父様！

脳裏に浮かんだのは――

▶ ▶▶ ◀◀ ▶▶ log system

妖狐の浅緋は、霊力の高い董と子をなして一族を繁栄させようとする。果たしてその本心は……？



ゴシックホラーの館からの脱出!



スペイン屋敷の恐怖

■iOS 5.0以降(iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)

■Faith Wonderworks, Inc. ■2013年10月5日 ■400円(税込)

©Faith Wonderworks, Inc. All Rights Reserved.

怖がり過ぎたらゲームオーバー!

狂気の建築家タテルベが手がけた三つのステージ。

4人のゴーストハンターが恐怖に満ちた館に挑む。

ゲームブックを電子書籍で完全再現。 トランプを使った恐怖判定システム。

ゲームブックとは第二人称小説である。

主人公が「私」である第一人称小説のように主観が物語のかじ取り役になるわけではなく、名前と人格を与えられた主人公が活躍する第三人称小説のように客観が叙情詩を紡ぐわけでもない。謎めいたストーリーをひもとくのは「キミ」だ。読者が主人公となり選択と決断を繰り返してストーリーを展開させる。それがゲームブックだ。

ゲームブックは一冊の本として限られたページ数という物理的なボリュームの制約の中で波瀾万丈の冒険を描かなければならない。そのため左右に枝分かれした道のどちらを歩くか、そんな単純な選択でも何の前触れもなく「キミは道を踏み外し奈落の底へ落ちてしまった!」などとダイナミックな死を迎えることもある。そして偶発的なゲームオーバーがあるように、偶然に訳もわからず正解を選んでしまうこともある。それがゲームブックの面白さだ。

しかしゲームノベル『スペイン屋敷の恐怖』はゲームとして切り込む角度が少し違う。読者はモーガンという名前と人格を与えられた敏腕女性記者となり、個性豊かな仲間たちとの冒険の中、襲いかかるさまざまな困難と数々の恐怖と戦うことになる。プレイヤーはページ内にちりばめられたヒントを見つけ出し、的確な選択肢を選んで謎を解いていくのだ。

この謎解きこそがゲームのひとつ目の肝だ。二段構えの選択肢が偶然性を排除してきちんと問題を把握して解決方法を理解しないと先へ進めないようなシステムになっている。しかしそれでは偶発的なゲームオーバーの可能性も少なくなり、せっかく緊張感のあるゲームブックのプレイ感がしぼんでしまう。



Text=鳥辺野 九(フリーライター)

原作紹介

『スペイン屋敷の恐怖』は日本RPG界の草分け的存在、安田均代表が率いるクリエイター集団「グループSNE」によるゴーストハンターシリーズの新作ゲームブック。

1980年代欧米を舞台に、勝気な性格の女性記者モーガンとその恋人の私立探偵アレックス、若き心霊科学者ビンセント、日本人の霊能者草壁健一郎の4人が狂気の館の謎に挑む。

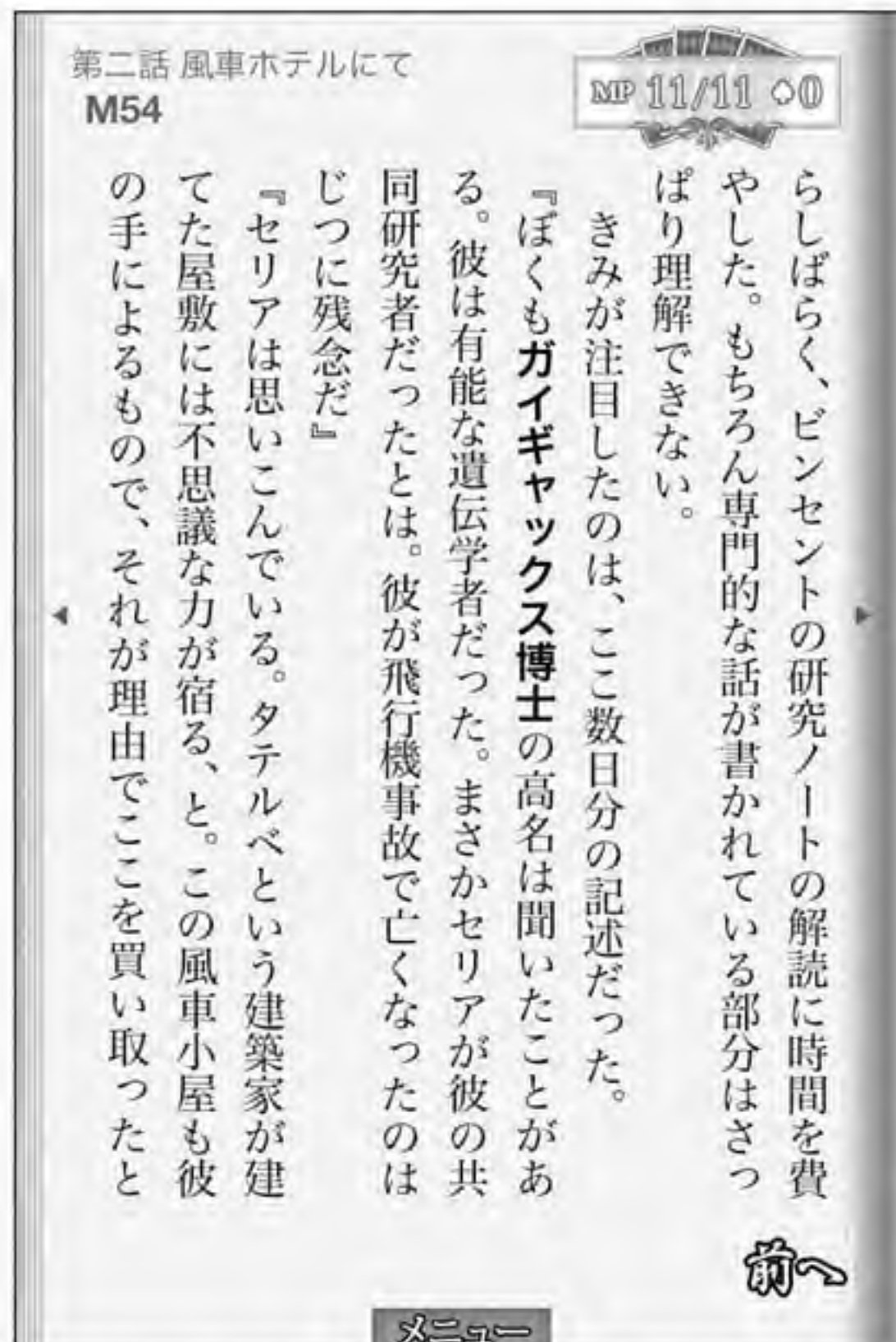
PCゲーム、小説、テーブルトークRPG、ボードゲームと多岐にわたる展開を見せている。

そこでこのゲームの二つ目の肝、トランプを使用した恐怖判定システムの登場だ。物語中に衝撃的な出来事に遭遇するとトランプを一枚ドロウする。そのカードの数値分だけメンタルポイントが減少し、ゼロになると恐怖のため正気を失ってしまいゲームオーバーとなる。トランプはプレイヤーのコントロール下になく、まるで運を天に任せるシステムが別の角度からゲーム性に切り込んでいる。減り続けるメンタルポイントを回復させるカードをいつ切るか、その駆け引き感がゲームの緊張感を演出している。

本のゲームブックは自分で食器を取り料理を盛り付けるセルフサービスのレストランのようなもの。対して文字送りをオートにして場を盛り上げる効果音、BGMを鳴らすとただのコンピュータゲームになってしまう。それは座っているだけで料理が運ばれてくる普通のサービスのレストランだ。電子書籍版ゲームブックは、行為判定などのメインディッシュは自分でプレイし、ページの送りや数値計算などのめんどくさい部分はウェイトレスにやってもらえるちょうどいいバランスのセルフサービス具合だ。さあ、電子書籍版の気持ちいいセルフサービスレストランへようこそ。



ゴシックホラーテイストの恐怖と謎に満ちたストーリーは全部で三編。短編小説を楽しむようにさくさく遊べる



電子書籍らしくスライドでページをめくり、タップで地図やヒントのメモを出せ、紙の本よりもゲーム感がある



待ち構える問題は二段構え形式で、正しい選択肢を正しい順番で選ばなければ先に進めない偶然性を排除したシステム



トランプをドローする恐怖判定。カードの数字の分だけMPが減少する。絵札は逆にMPを回復させる効果がある



迷宮の列車に「タダ乗り」せよ!



『迷宮キングダム』タダ乗り師 ホーボーの攻防

■iOS 4.3以降 (iPad mini, iPad, iPod touch, iPhone)
■Faith Wonderworks, Inc. ■2013年1月18日 ■無料
©Faith Wonderworks, Inc. All Rights Reserved.

迷宮世界を走る列車にタダ乗りし、息子の人格を元に戻すというゲームブックらしいはちゃめちゃな作品。無料で遊べる1作だが、中身は手ごわい

コンピュータで遊ぶ、 「超ズル」ありのゲームブック

普段、われわれが親しんでいるゲームといえばコンピュータゲームです。コンピュータゲーム、特にRPGは戦闘がメインとなることが多く、舞台設定やトリック、登場人物などもその影響を受けます。たとえば「魔術師ワードナから魔除けを取り戻し、かつ親衛隊の兵士も育てるために王様が迷宮に冒険者たちを送り込む」『ウィザードリィ』などが良い例です。(これは方向性の問題なので、80年代にやったような論争はもうやめておきましょう。アクション映画と文芸映画を比べたところで、決して優劣はつけられないのです)。しかし、本作のようなゲームブックはそうした事情とは全くの無関係の存在。コンピュータゲームでは難しいようなものも実現できるのです(くどいようですがこれは優劣ではなく方向性の話です)。

そうした意味において、『迷宮キングダム』シリーズの本作『タダ乗り師 ホーボーの攻防』はゲームブックの利点を最大限に生かしています。主人公となる「タダ乗り師」とは、無限に広がる百万迷宮世界の「鉄路」を巡る「列車」にタダ乗りする人々。「列車に乗せてもらうだけ、物も命も奪わないのが信条」という飄々とした職業です。

「列車」はJRや阪急といった企業の持ち物ではなく、それ自身が移動する国家「メトロ汗国」。意識を持つ「器官車」と運転手が交感することで運行されているという変わり種です。そんな「列車」なので、何でもアリ。メイドが掃除する豪華な客室があるかと思えば、棺桶が置かれた不気味な客室や、「ヒュドラ粥」を出す食堂や、スライムで満タンのバスルームや電気羊が群れている部屋やウマトカゲが飼われている厩舎までであると、移動国家の名に恥じない雑多さ。足元には落と



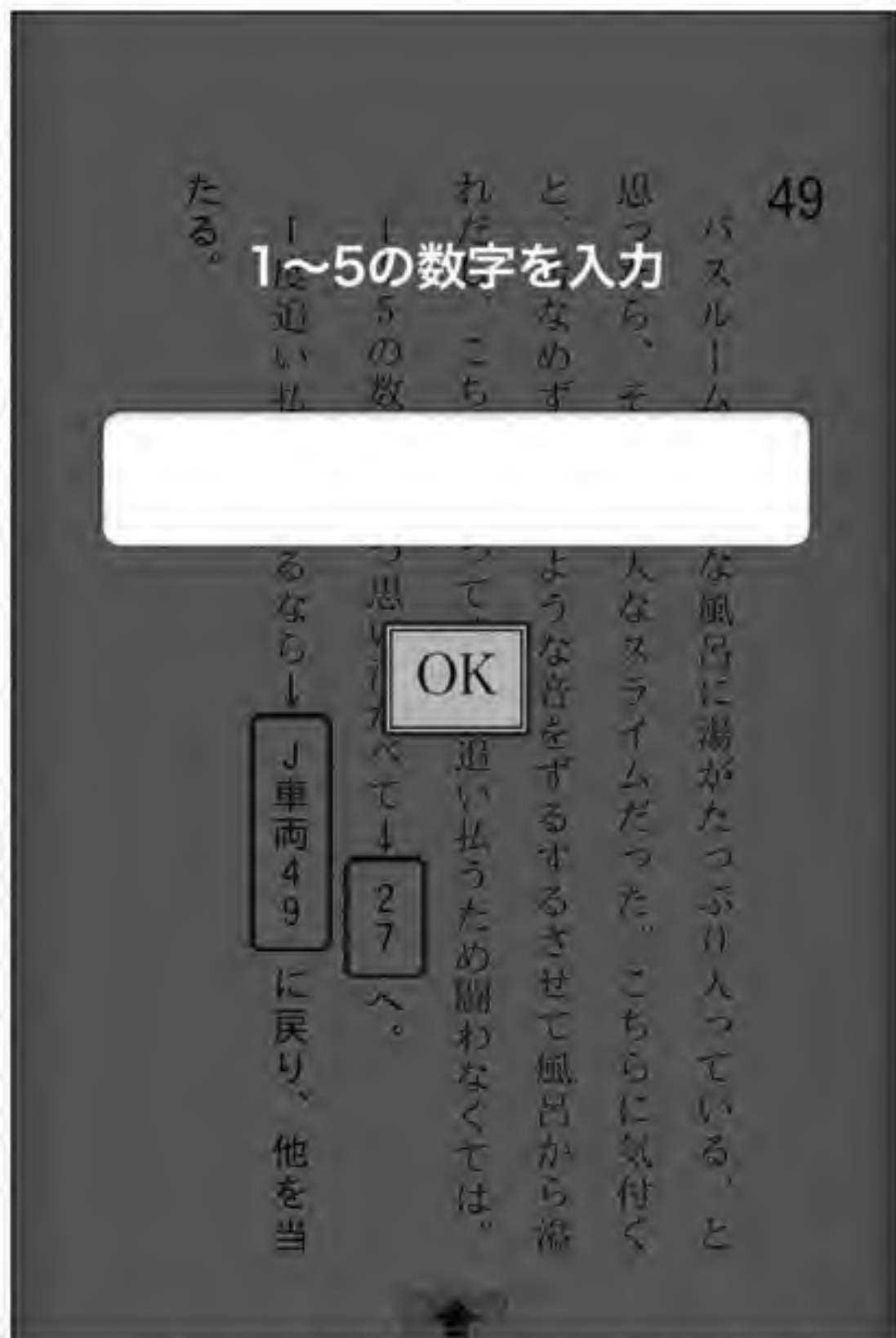
Text=箭本進一(フリーライター)

原作紹介

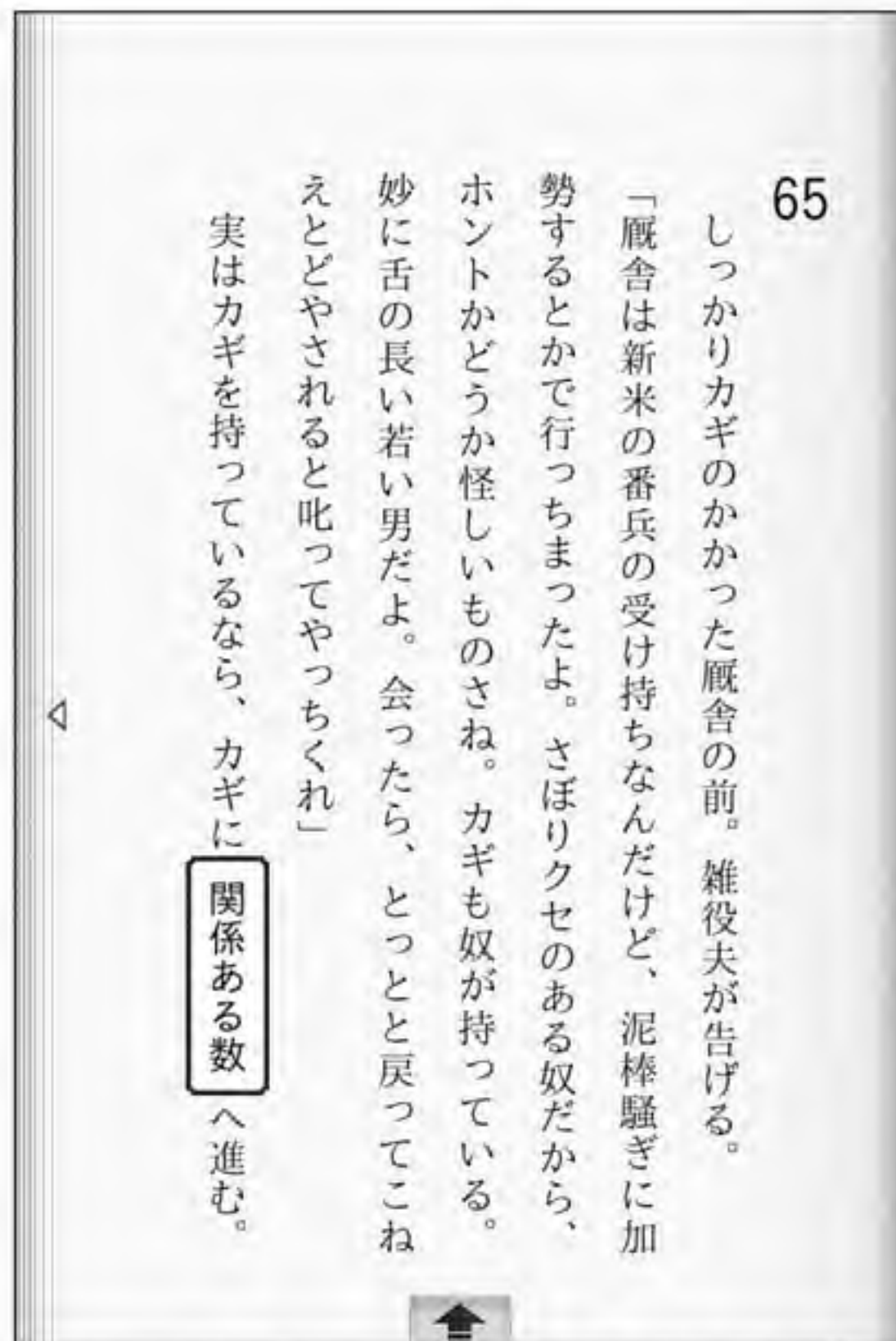
原作はテーブルトークRPG「迷宮キングダム」シリーズを題材に、テーブルトークRPG専門誌「ロール&ロール」の100号に掲載されたもの。すべてが迷宮と化した世界で、プレイヤーは「ランドメイカー」となって冒険と国家運営を同時に行う。本作ではランドメイカーにはなれないが、ユーモアあふれる魅力的な世界観の一端には触れることができる。作・イラストの「フーゴ・ハル」氏は1980年代からゲームブックに携わり、現在は「グレイルクエスト」(旧「ドラゴンファンタジー」)のイラストなども手がけるベテラン。

し穴が口を開け、床はツルツルと滑り、車両の間にはテレポーターのワナが仕掛けられているというありさまです。

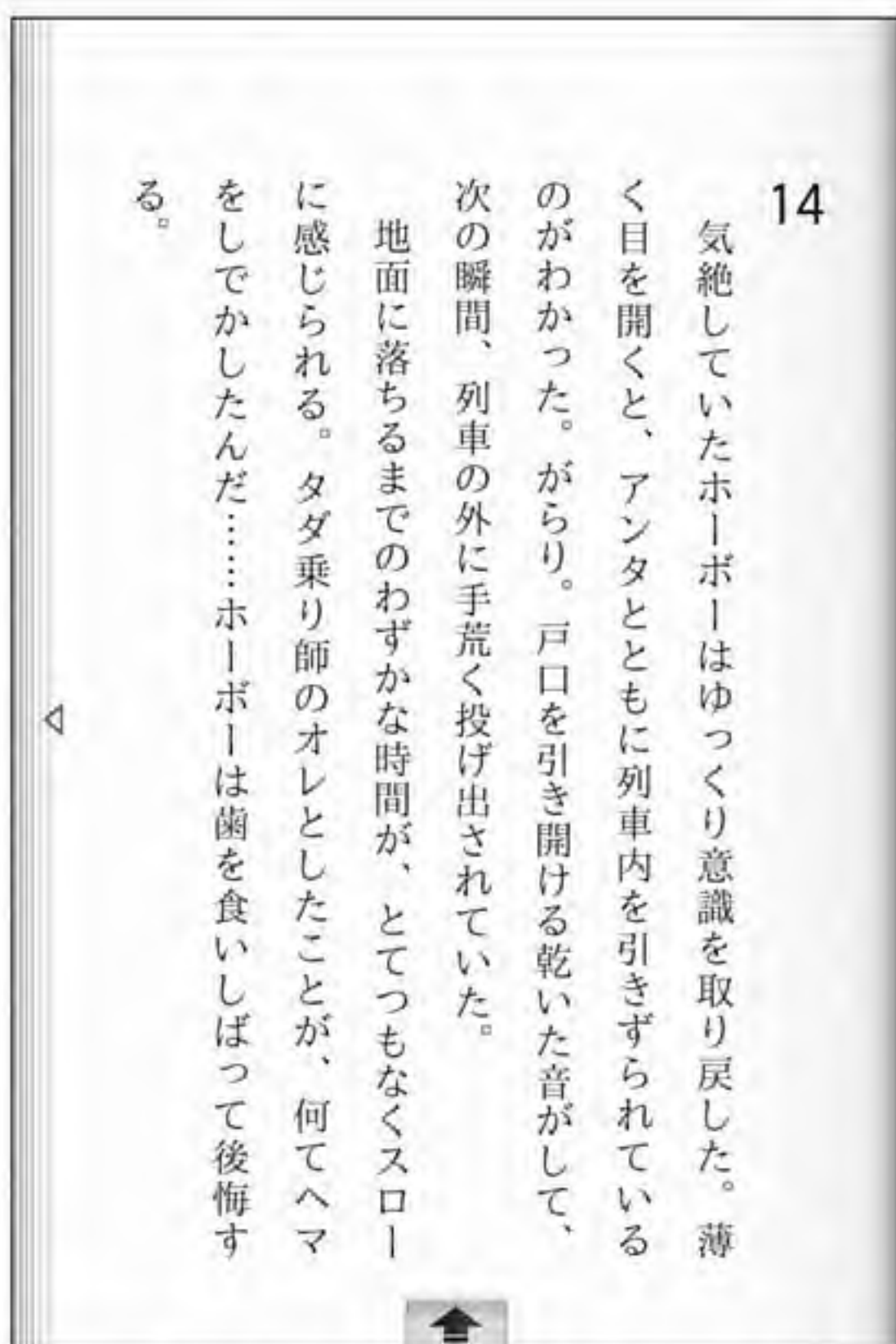
タダ乗り師のホーボーは、先の事件で人格が入れ替わってしまった息子を元に戻すべく、とある「列車」に挑みます。本作は無料でプレイできますが、中身はなかなかの本格派。ホーボーはダメージを3回しか食えませんが、文章をしっかり読んでいないと詰まってしまうところもあります。そんなときに役立つのが「EASY MODE」。戦闘やワナのダメージは無効化できないものの、諸々の謎解きをすっ飛ばすことが可能です。皆さんもゲームブック時代に「戦闘で勝ったことにする」くらいの自己流イージーモードは発動させたことがあるとは思いますが、どこまでイージーにするかが問題でした。本作の「EASY MODE」はコンピュータゲームゆえに一定の指針を示してくれているというのがポイントです。つまり、ただ読むだけのものにするのではなく、ゲームとしての面白さを丸々スポイルすることなく、楽に楽しめるようになるということで、ゲームブックとコンピュータゲームの利点が巧みに合わさっているとと言っても過言ではないでしょう。



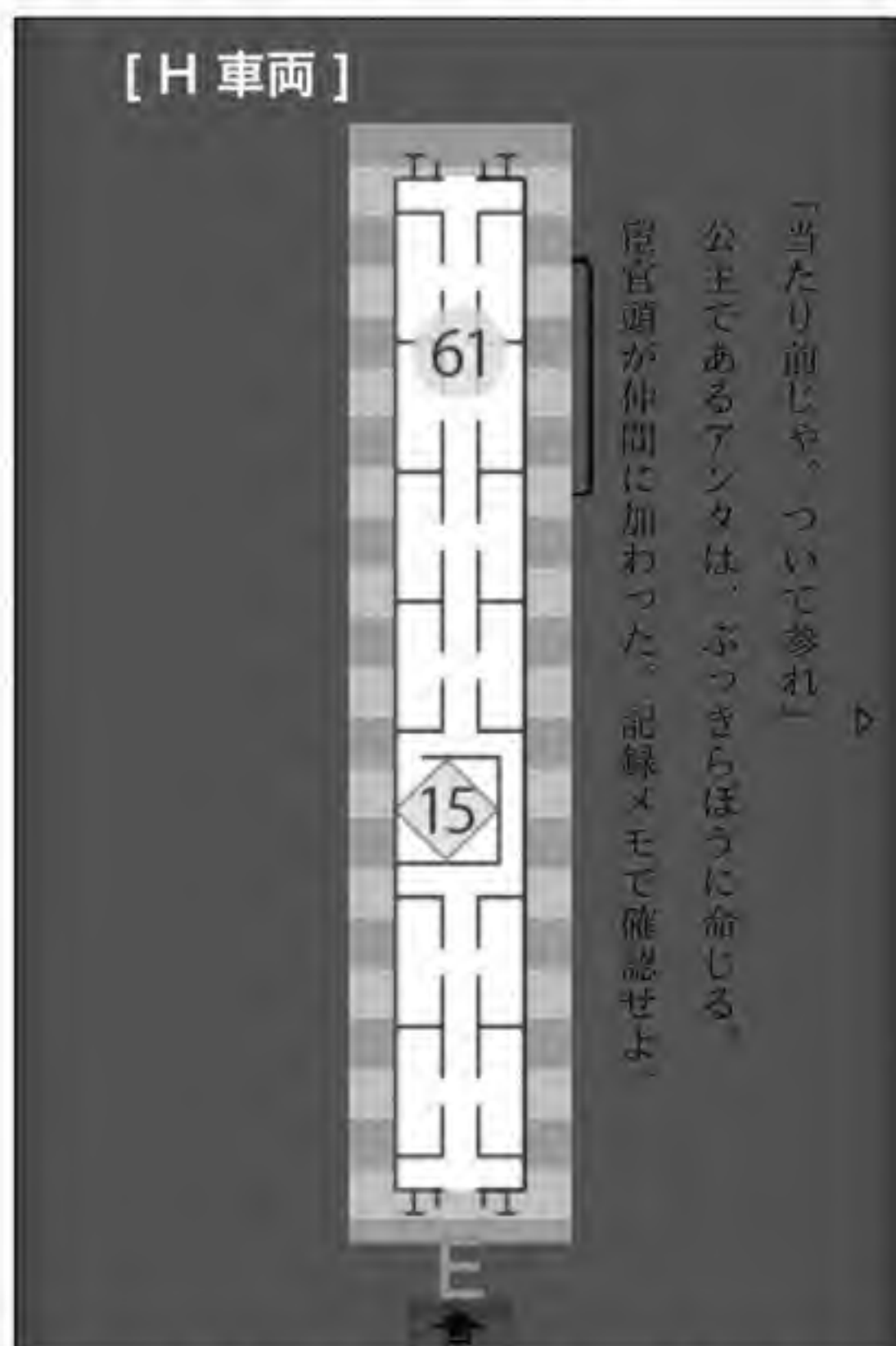
戦闘時は「思いついた数を入力」というサイコロ要らず。タダ乗り師の信条に反するが、メモを取ればノーダメージだ



謎解きは本格派で、ゲームブックの醍醐味が味わえる。同時に、イージーになりすぎない「EASY MODE」も搭載



ダメージを受けすぎるとホーボーは気絶してしまう。パラグラフナンバーはやっぱり「14」番だ



マップシンボルをクリックすることで移動する。◇印は幸不幸のどちらが起こるか不明という、緊張感あふれるシステムだ

スマートフォンでゲームブックを遊ぶ iGameBookインタビュー

フェイス・ワンダワークス

加藤 健一 Kenichi Kato

デジタル配信でゲームブックを遊ぶ。ありそうでなかった発想で、ゲームブック文化を現代によみがえらせようとする、iGameBookのキーマンにお話を伺った。

Interview=箭本進一(フリーライター)

ゲームブックのアナログさと 「ズルをする感覚」を大事に

「デジタル配信でゲームブックをプレイする」という発想に至ったきっかけはどんなものなのでしょう？

加藤 まず私は私自身がゲームブック世代であったことですね。スマホで電子書籍が読める環境になってきましたが、「ゲームの要素こそが、電子書籍市場をブレイクさせるきっかけになるのでは？」という仮説を立てました。それというのも、電子書籍というのはアメリカ

から来た文化だからです。日本の書籍は装丁もサイズも素晴らしいので、単純に書籍を電子化するような置き換えではうまくいかないのではないかと思うんですよ。

——日米書籍文化の違いから、日本での普及を考えられたわけですね。これまでゲームブックに触れたことがないような新規プレイヤーは入ってきていますか？

加藤 正確な数字はわかりませんが、約4分の1が海外からのダウンロードです。世代の違いはやはりあって、30代以下の方だと「ゲームブック」＝ゲームの攻略本と思っている方が多いんですね。私は「ゲームブック」という言葉を再定義するつもりで事業を行っています。ここで新規プレイヤーの獲得に必要なのは「わかりやすさ」ではないでしょうか。動画やソーシャルゲームと違って、読ませて作品の世界観に没頭させないといけないという点が課題だとも思っています。

——ベテランのゲームブック好きからの反応は？

加藤 すべての作品が大絶賛というわけではありませんが、基本的には当時のアナログ体験は大切にしよう意識しています。具体的には「戦闘で勝ったことにする」「罠にかからなかったことにする」など、ベテランの誰

もが経験した「ズルをする感覚」をシステムに組み込みました。起動時のロゴにもある「Read, Play and Cheat」というコンセプトで、グループSNEの安田均先生(※1)にもほめていただきました。

——iGameBookを構築するうえで苦労された点は？

加藤 フラグ管理ですね。特に、デビュー作である『グレイルクエスト』は、戦闘ごとにルールが変わったりするので大変でした。

——ダメージ計算やフラグ管理などが自動化されている一方、『迷宮キングダム』の「仲間」に新たに加わった人間の顔に関係のある数を入力」のように、文章を隅々まで読まないといけないようなゲームブックらしさもすっかりと再現されています。「ここは自動化すべき」「ここはすべきでない」などの取捨選択の基準はありますか？

加藤 作品ごとの特性と、作家様のリクエストによりですね。前述したようなズルの要素が当事業の基本方針ではあるものの、そこは柔軟に対応しています。

新たな世代をとらえるために

——創土社の名作シリーズの復刊、SCRA

※1 グループSNEの安田均先生 「ロードス島戦記」などを通じ、日本でのテーブルトークRPGの普及に功績があるのがグループSNE。小説家・翻訳家の安田氏は同社の代表取締役社長。

Pのゲームブック形式の謎解きなど、ゲームブック再評価の気運が高まっていますが、どう思われますか？

加藤 ゲームブックの再評価というよりは、全く違うムーブメントとして盛り上げていきたいです。当時の記憶をそのまま現在に持ってきただけでは面白いものを作れないと思いますし、娯楽の選択肢が多い今の時代にもマッチしていません。今の若い世代をとらえるには、全く違うアプローチでなければ。

——ゲームブックと言えば男性向けの娯楽というイメージがありますが、女性向けの『SweetLove』シリーズを立ち上げた理由やき



©Yasuo Torai

かつて1989年に東京創元社より発行されたゲームブック『パンタクル』をもとに、2002年に創元社より刊行された改訂版『パンタクル101』。この作品もiGameBookでついに2014年1月に復刻！ イラストはファンにはおなじみ、虎井安夫氏

っかけはどういったものでしょう。

加藤 ゲームブックと言えば、どうしても剣と魔法とドラゴンといったファンタジーものがメインになるので、ジャンル拡大はスタート前から視野に入れていました。当社のメイソートナーであるシンカ社様が、マジックシード社様と先行して、恋愛アドベンチャーノベルを展開されていたので、『iGameBook』のブランドで再リリースしませんか？」とオファーしたのがきっかけです。

——恋愛小説の優秀作を電子書籍化、そしてiGameBookでゲームブック化する「ポケクリ甘恋小説賞」を先日開催されましたね。

加藤 「ポケクリ」は、当社が運営する小説投稿サイトであり、月間のPV（閲覧数）も数千万となっています。ジャンル拡大の一端として、恋ゲーの選択肢は常にあり、時期が来たので実施したまです。「自分の作品がいろいろに形を変えて世の中に出ていく」という側面は、作家様にも喜んでいただけているようです。

——加藤様の考えられる「ゲームブックの魅力」とは何でしょうか？

加藤 「自分」が投影されたストーリーが出来る上がることで。私は妄想好きなので、想像力で補完できる余地があるところも魅力で

す。後はズルができるところでしょうか（笑）。——「ゲームブックにまつわる思い出」や「自分がベストだと思うゲームブック」をお教えてください。

加藤 幼い頃はゲームブックの新刊が出るのが待ち遠しくて、毎週近所のジャスコの本屋に通って入荷をチェックしていましたね。上京する時も、数少ない荷物の中に『グレイルクエスト』（旧題『ドラゴンファンタジー』）全巻を入れるくらいでした。ベストはやはり『グレイルクエスト』でしょうか。「14へ行け！」（※2）はスタート時からのキャッチとしても使用し、ドメインも「goto14」で統一していたぐらいです。

——最後に読者へのメッセージをお願いできますか？

加藤 「若者の活字離れ」なんて無責任なことを言う大人がいますが、それは幻想だと思っています。若者世代は携帯電話やスマートフォンといったモバイル機器と暮らしていますから、これまでの世代よりも日常的に活字と触れあっているに違いないと考えているんです。現代という時代、環境、価値観にあった作品づくりをしていきますので、もっと若者に遊んでいただきたいですし、フィードバックも欲しいですね。

※2「14へ行け!」『グレイルクエスト』で主人公が死亡した際は14番のパラグラフへ飛ぶよう指示される。ほかの作品でも、オマージュ的に14番が死のパラグラフとして扱われることがある。ゲームブック好き同士ならわかる暗号のようなもの。

ゲームブック 特集③

創意工夫溢れる、「技あり」 紙のゲームブックたち

デジタルのゲームブックも楽しいけれど、近年は元祖紙媒体の作品もさまざまに趣向を凝らしていて面白い。そんな紙であることにこだわった個性的なゲームブックを紹介。

Text= 異 吟子(フリーライター)

Book

迷宮キングダムブックゲーム モービー・リップからの脱出

著：フーゴ・ハル
監修：河嶋陶一朗、冒険企画局



■新紀元社(Role&Roll Books)
■2010年8月11日
■1890円(税込)

Book

迷宮キングダムブックゲーム 虹河の大冒険

著：フーゴ・ハル
監修：河嶋陶一朗、冒険企画局



■新紀元社(Role&Roll Books)
■2011年11月1日
■1890円(税込)

Book

人狼村からの脱出 狼を見つけないと、殺される

著：SCRAP



■リットーミュージック
■2012年5月25日
■1680円(税込)

80年代の熱狂の時代を経てゲームブックの新作がほとんど出なくなったのも今は昔。現在はスマートフォンやタブレットで気軽に新・旧作ゲームブックを楽しめますが、あえてデジタルではなく紙媒体ならではの仕掛けが満載の作

品を紹介します。

『モービー・リップからの脱出』『虹河の大冒険』はテーブルトークRPG『迷宮キングダム』の世界観を下敷きにした迷宮が舞台の作品(原作を知らなくてもプレイに支障はありませんが嗜んでおくにより楽しいでしょう)。プレイヤーは故あって、さまざまな国民が住まう仕掛けが盛りだくさんの迷宮を踏破しなければなりません。

紙媒体の迷宮が舞台のゲームブックといえば、チマチマと方眼紙にマッピングしていくといった光景を彷彿する方も少なくないと思いますが、この2作は違います。新書サイズの書籍の上3分の1には迷宮の地図、その下には本文が掲載されています。地図上でたどった道の先にある番号の本文に飛ぶとお話が進む……といった具合。アイテムや仲間の管理はイラストの描かれているページの端を折る、体力はしおりを挟んで増減を確認と筆記用具不要を徹底した2作。ライトな見た目やシステムとは異

なり、ゲーム内容はなかなか骨太。生半かな気持ちで臨むと「14」に飛ばされますぞ!

前記2冊と対照的なのが、リアル脱出ゲームの主催で有名なSCRAP著『人狼村からの脱出』。プレイヤーは夜な夜な人狼が人を襲う村でその正体を探り当て、村から脱出しなければなりません。

本作にはチェックシートを兼ねた新聞や村の大判地図など「紙の小道具」がたくさん付属しており、すべてを使いこなさなければ進めません。村の地図を机に広げ、村人の話を事細かにメモしつつ、じっくりと腰を落着けて進めないと早々に行き詰まってしまいうでしょう。

内容はSCRAPらしい「謎」がそこかしこにちりばめられていますが、どれも「紙の本」であることを生かした作りになっているのが特徴。詳細は言及できませんが、プレイ中は一度ならずとも「ほう!」と膝を打つ仕掛けがあるかと請け合いです。



メタルスレイダーグローリー ファンブック リマスター

オリジナル制作・絵:☆よしみる
構成・文:成澤大輔

Book

■ファンブック/A5判
■D4エンタープライズ ■2013年9月30日
■通常価格:2625円(税込)
プロジェクトEGG会員特別価格:2100円(税込)
©2013 ☆YOSHIMIRU ©D4Enterprise Co.,Ltd

販売サイトURL
http://www.amusement-center.com/project/egg/special/book_msgfanbook/

BOOK REVIEW
FOR ALL GAMERS
ゲーム書評

ゲームにまつわる本を
新旧問わず
本気で読書、
本音でレビュー!!

書評 山本悠作(編集部)

『メタルスレイダーグローリー』の
開発秘話が満載のファンブック

1991年にハル研究所からファミコンで発売されたアドベンチャーゲーム『メタルスレイダーグローリー』。ファミコンのハードの限界を超えたとも言われる美麗なビジュアルと細やかなアニメーション、そしてSFアニメ世代直撃のストーリーが評判となり、今も根強いファンの多い名作だ。現在もWi-Fiバーチャルコンソール版が6000円(税込)で配信中であるため、未体験の方はぜひ、プレイしてほしい。

さて、本作のファミコン版の発売と同年にファンブックも発売されていたのだが、長らく入手困難となっていた。その旧ファンブックの編集を手がけた成澤大輔氏と原作の☆よしみる氏の手によって内容を大幅に加筆した「メタルスレイダーグローリーファンブック

リマスター」が、レトロゲーム配信サービスプロジェクトEGG」を運営するD4エンタープライズの通販サイト「AC-MALL」で好評発売中だ。

開発当初の資料から、ゲーム中のグラフィックの原画、キャラクターの設定資料、イラスト、ハードの限界を超えるための当時の開発技術、今や希少なニンテンドウパワー版の資料や、企画段階で消えた幻のPCエンジン版の資料に至るまで、膨大な情報を全160ページ、フルカラーで収録! ファミコン開発の円熟期の技術と工夫と情熱を後世に残す貴重な資料となっている。





苗木誠(なえぎ・まこと)



舞園さやか(まいその・さやか)



霧切響子(きりぎり・きょうこ)



十神百夜(とがみ・びゃくや)



桑田 憐恩(くわたく・れおん)



朝日奈 葵(あさひな・あおい)



山田 一二三(やまだ・ひふみ)



大和田 紋土(おおわだ・もんど)



大神 さくら(おおがみ・さくら)



葉隠 康比呂(はがくれ・やすひろ)



腐川 冬子(ふかわ・とうこ)



セレスティア・ルーデンベルグ



不二 咲千尋(ふじさき・ちひろ)



モノクマ



石丸 清多夏(いしまる・きよたか)



江ノ島 盾子(えのしま・じんいち)

ダンガンロンパ The Animation
超高校級のちみキャラ
トレーディングフィギュアコレクション
Vol.1



- PVC塗装済みフィギュア/全高約60mm
- アルジャーノンプロダクト
- 2013年12月
- 1個714円(税込)

©Spike Chunsoft Co.,Ltd./希望ヶ峰学園映像部 All Rights Reserved.

ダンガンロンパ The Animation
超高校級のちみキャラ
トレーディングフィギュアコレクション
Vol.2



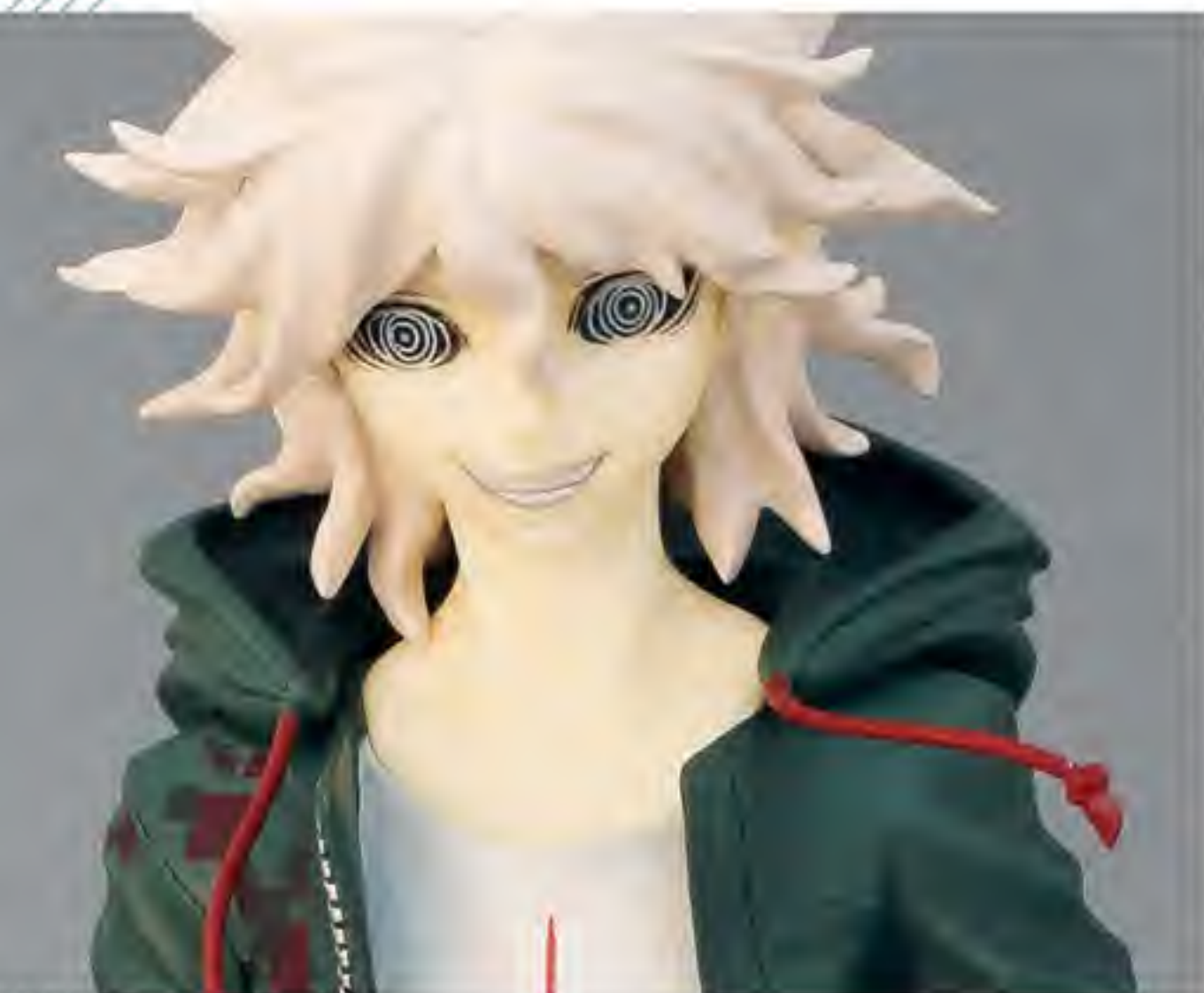
- PVC塗装済みフィギュア/全高約60mm
- アルジャーノンプロダクト
- 2014年3月下旬 発売予定
- 1個680円(税抜)

©Spike Chunsoft Co.,Ltd./希望ヶ峰学園映像部 All Rights Reserved.

2013年7月にTVアニメ化され、一層ブームとなったハイスピード推理アクションゲーム『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』より、台座付きミニフィギュアが登場。「Vol.1」

「Vol.2」それぞれ全10種類ものフィギュア(シークレット各2種含む)を集め、台座を合わせていくと円陣が完成。ミニ「学級裁判」の開廷だ!

Text=編集部



スーパーダンガンロンパ2 超高校級のフィギュア02 狛枝凪斗(こまえたなぎと)

Hobby

■塗装済みフィギュア/全高約230mm
■アルジャーノンプロダクト
■2014年1月下旬 発売予定 ■8190円(税込)
©Spike Chunsoft Co.,Ltd. All Rights Reserved.

関連作品

VITA

ダンガンロンパ1・2 Reload

■プレイステーション・ヴィータ
■スパイク・チュンソフト ■2013年10月10日

『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』より、超高校級の幸運を持つ男、狛枝凪斗が8分の1スケールフィギュア化。一見、草食系男子風の穏やかな顔だが、別表情パーツに付け替えると……付属の右腕パーツも替えてポーズングを楽しもう。

Text=編集部



2013年12月に設立17周年と代表作『久遠の絆』15周年を迎えたゲームメーカーFOGから各種記念グッズが通販中! Text=編集部
※FOG公式サイト <http://www.fog.jp/>

久遠の絆15周年日本手ぬぐい

■綿製 約90cm×33cm ■FOG ■1050円(税込)
※FOG公式通販、amazonで販売中



風雨来記3ステッカー

■PVC(塩ビ)製15cm×9cm(3枚組)
■PROJECT Re: ■525円(税込)
※FOG公式通販、amazonで販売中



久遠の絆 15周年キーホルダー

■本革製、素押し加工
■FOG
■1260円(税込)
※FOG公式通販、amazonで販売中



←Back
Front→



風雨来記3オリジナルTシャツ

■6.2ozヘビーウェイト、色:デニム ■PROJECT Re: ■3150円(税込)
※FOG公式通販、amazonで販売中 ※サイズと在庫は販売サイトでご確認ください

関連作品

みちのく秘湯恋物語
久遠の絆
風雨来記
MISSINGPARTS
Rim Runners
風雨来記2



FOG デスクトップアクセサリ福袋

■Windows ■FOG ■1575円(税込)
※FOG公式通販、amazonで販売中

FOGから過去に発売されたPC用デスクトップアクセサリ集4種を復刻収録。『久遠の絆』を中心に『みちのく秘湯恋物語』『風雨来記』『風雨来記2』『MISSINGPARTS』『RimRunners』などの壁紙や、スクリーンセーバー、ミニゲームなどを収録。またFOG作品歴代ポスター縮小版、『久遠の絆』高解像度CG&テレビ画像、『風雨来記』キャライラストなどを新規収録。

※壁紙のサイズなどは当時のままで現行モニタに準拠していません。 ※スクリーンセーバー、ミニゲームなどのアプリの動作は当時の環境準拠です。 ※過去の再収録により一部内容が重複しています。

不朽不遇の名作？ ゲーム脚本の完成度に感服

世の中には諸処の事情で名作ながら、「日陰」的な扱いの作品というものがある。質が高くとも、セールスや認知度のうで成功が得られていない作品だ。

この、『クロス探偵物語』シリーズのファンなら、本作がそんな不遇な作品であることがうなずけるはず。キャラクターの外面的な造形は派手とは言い難いものの、昨今のアドベンチャーゲームにありがちなダラダラ展開は皆無であり、プレイヤーは章を追うごとに登場人物たちに感情移入し、その物語を存分に楽しむことができる。

特筆したいのが、ゲーム脚本としての完成度だ。ゲーム脚本はその「量」が少なければ少ないほどゲームのテンポが良くなる。もちろんテキストが増えれば増えるだけ情報量を増やせるから、シナリオの「厚み」は生み出しやすい。その「量」と「厚み」のバランスが秀逸なのだ。無駄なものをギリギリまでそぎ落とし、かつ各キャラクター性を確立させるスタイルは、ほとんどほかに例を見ないと言っていい。どんな名作アドベンチャーゲームでも冗長と感じられる場面はあるものだが、本作にはそれが無いのだ。

また、主人公である黒須剣とそのパートナー役を務める西山友子の高いキャラクター性も特筆すべきもの。特に黒須の謎解きパートでは、プレイヤーがあたかもそれをしているような錯覚を楽しめる。

プレイすれば多くの人が楽しめるだろし、実際にプレイステーション版の広報では「多くの人が納得する」ことを売りにしていたように思う。だが、伏線を残したまま続編も制作されなかった。実際、地味だと思う。触ってみれば、この作品のために書き下ろされたというピチカート・ファイヴのテーマソング、「大都会交響楽」そのままの華やかで、繊細で、細部まで手の行き届いた上質なエンタメ作品であることは間違いない。だが、「触る前にそそられる」、引力みたいなものが低かったように思う。

ゲームテンポの素晴らしさは意識して初めて感じることであるし、脚本の秀逸さも職人気質のプロ仕事といった趣で、厚焼き卵にはなれてもケーキにはなりえない。「探偵物語」とタイトルに入っている以上、それに注目する購買層はハードボ

アドベンチャー ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは楽しいけど、それを人に薦めるのもまた楽しいよね。「これ、ちょっと遊んでみないか？」本誌ライターがプライベートで遊び倒した、「マイベスト」なゲームを気ままに紹介するコーナー。



軽快なテンポが心地よい
さわやかエンタメ系AVG

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

クロス探偵物語1～前編～ クロス探偵物語1～後編～

PS

■プレイステーション ■ワークジャム
■2000年9月28日 ■各1500円

PS

クロス探偵物語
■プレイステーション ■ワークジャム
■1999年10月21日 ■6800円

SS

クロス探偵物語
～もつれた7つのラビリンス～
■セガサターン ■ワークジャム
■1998年6月25日 ■6800円

イルド作品を期待するであろうし、当時のゲームファンにピチカート・ファイヴ書き下ろしテーマソングという贅沢がどれほど届いていたかもわからない。主人公の黒須と友子の関係性は、だれでもあの「s」と「香」を思い起こさせるだろうが、主人公は戦わない。「戦わないホームズ」なのだ。

だが、掛け値なく面白い。「探偵物語」をポップチューンしてプレイヤー層の等身大に落とし込んだ仕事はやはり見事。日常を吹っ飛ばす高品質作品として紹介したい。

見る! 調べる!
パソコンのAVGを伝えるページ

パソコン ADVENTURE Magazine



Illustration=
波多野ユウスケ

※資料協力=ゲーム保存協会

ABYSS

PC88

■PC-8801 ■ハミングバードソフト
■1984年1月 ■6800円

ハミングバードソフトのアドベンチャーゲームは歴史的にも重要な役割を果たし、さらにゲームが非常に面白いのです。前号の「アドベンチャーゲームの歴史」を補足するつもりで、今回はそんなハミングバードソフトのアドベンチャーゲームをご紹介します。

Text=msm5232(フリーライター)



<Mission:ABYSS>を遂行せよ

ハチドリの輝き

ハミングバードソフトというメーカーを聞いてどのゲームを連想するでしょうか? 『ラプラスの魔』『ロードス島戦記』といったグループSNE関連作品や、『ディープダンジョン』シリーズなどRPGをイメージする方もいらっしゃると思いますが、ハミングバードソフトは国産アドベンチャーゲーム黎明期に精力的に活動を行ったゲームメーカーなのです。

イラストの付いたアドベンチャーゲーム(以下、AVG)はシエラ・オンライン(当時はオンライン・システムズ)がハイレゾアドベンチャーシリーズと銘打ち、『Mystery House』を皮切りに『Wizard and the Princess』などがApple IIにて発売されてきました。その中で『Mystery House』に目を向け同名ソフトを出したマイクロキャビンなどの国産メーカーは箱庭的AVGを精力的にリリ

ースしていきました。ですがハミングバードソフトは世界に広がりのあるゲームを次々とFMシリーズを中心に発売していきます。ハミングバードアドベンチャー#1の『ザ・パームス』(FM-8777)は海底人に誘拐された彼女を救うため水中から海底都市へと向かうゲームでした。そしてハミングバードアドベンチャー#2『ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド』(FM-8777/PC-88)ではプレイヤは絵本の世界の騎士となり病気のお姫様を助ける……と(同社でApple IIを販売していただけあり)海外AVGを意識したストーリーでした。この「ハミングバードアドベンチャー」表記は前述のハイレゾアドベンチャーのオマージュでありApple IIのAVGに触れてきたスタッフならではのお遊びですね。

今回ご紹介するハミングバードアドベンチャー#3『ABYSS』(FM-8777/PC-88)の次はハミングバード別ベンチャー#1とし

て発売された下ネタとおふざけたっぴりパロディAVG『リキャプチャー〈奪還〉』(FM-8/7/77)、ハミングバードアドベンチャー#0『地獄の練習問題 天使たちの共通一次』(FM/PC-88/MZ/X1)、ハミングバードアドベンチャー#4『ABYSS II 帝王の涙』(FM/PC-88/98/MZ/X1)と続きました。5本目なのに#0と付けられたのは、ハイレゾアドベンチャー#0を付けられた『ミッション・アステロイド』を模倣したものです。

同社がほかのソフトハウスと大きく異なる点、それはフロッピーディスクでの販売にこだわった点です。カセットテープでの供給の全盛期、同社のゲームは当時は別売で高価だったフロッピーディスクドライブを必要としました。そのため雑誌などで紹介されている割には出回った数が非常に少ないのです。テープでの供給は知る限り『tapeABYSS』と『ロックンローラー』『ガーニアン』のみです。

モズ・シバット登場

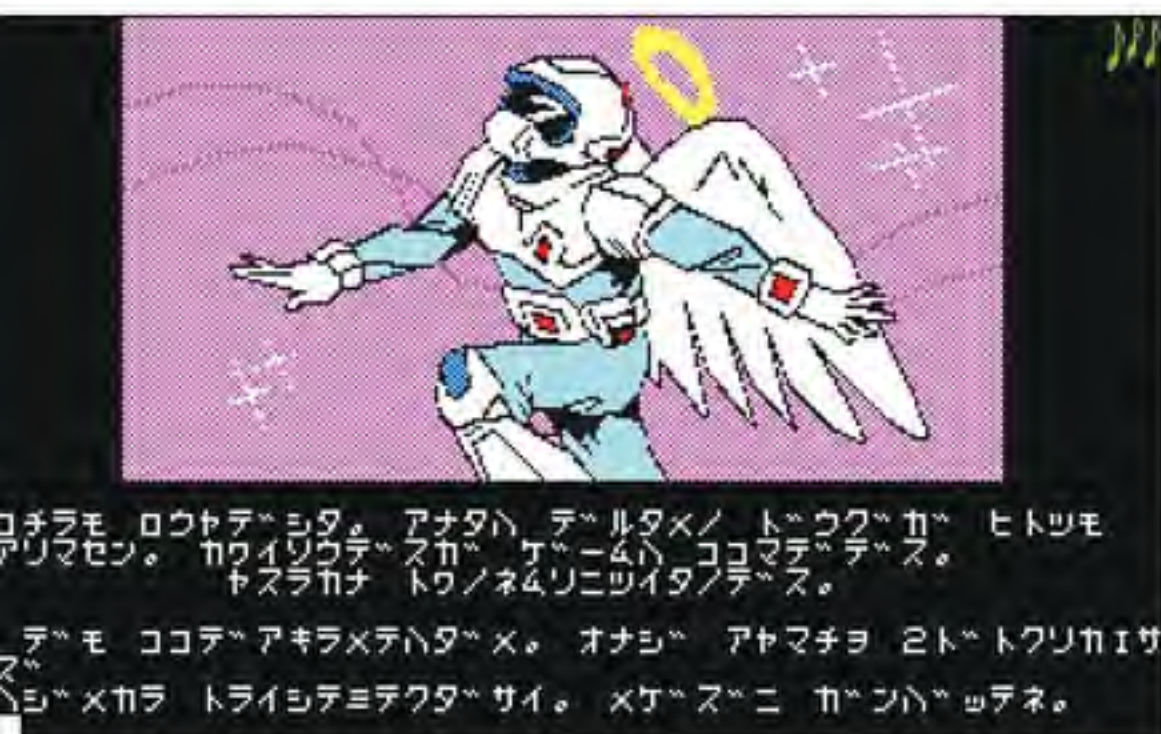
今作『ABYSS』ですがマニユアルに壮大なストーリーやバックボーンが載っていたのも魅力です。ここに要約して説明しましょう。

遙か銀河系、外宇宙の彼方、惑星サージユを中心に9つの惑星が公転軌道を回っている。その中の第3惑星、カプリを主星とする9惑星連合政権が樹立され、紛争は消滅し繁栄を極めた。だが連合樹立時に最も激しく抵抗したヨミコングア人によって設立された宇宙



こちらが鏡に映ったモズ・シバットです。今回ご紹介するPC-88版と『tapeABYSS』では微笑んでいます

犯罪シンジケートが台頭し連合を脅かしていた。シンジケートは最終兵器「ハレルヤ4000」を開発し、これを切り札に連合を意のままに操ろうとした。直ちに連合最高保安会議が招集され、シンジケートの基地を突き止めて壊滅させる事と万が一「ハレルヤ4000」が使用された場合を想定したプロジェクトチームが発足された。だがシンジケートに気付かれる事無く彼らの懐深く侵入する必要がある為作戦は困難を極めた。そして連合はシンジケートを人間一人で壊滅させる作戦「ミッション・



ゲームオーバーになり宇宙服で昇天するモズ・シバット。この絵もPC-88版と『tapeABYSS』ならではの

「ABYSS」を実行する事にした。そして任務を遂行する為に元連合宇宙軍少佐で9惑星連合最強の戦士であるモズ・シバットが選ばれ、シンジケート壊滅の為に深宇宙へ飛び立っていった。ようやく敵の基地を発見したモズは単身潜入を敢行するが発見され、シンジケートのある惑星に関する記憶を消されてしまった。すべての情報を失ったモズは牢獄から脱出し、母船「ナターシャ」を通じて連合宇宙軍にシンジケートの位置を知らせなければならぬ。君はモズ・シバットとなりこの深宇宙から脱出出来るだろうか……。

というのが主なストーリーです。本作はマニユアルの中身が非常に充実しており、こういった細かい設定や宇宙船や宇宙服、さらには武器などのイラストまで解説付きで掲載されています。ちなみに、次回作『リキャプチャー〈奪還〉』ではストーリーがアメコミ風になっているなど、さらにマニユアルに気合が入っていました。

『ABYSS』 Q & A

このコーナーでは筆者が大いに悩んだ部分の解法を、チャレアベ(※)風にご紹介します。

Q 先生コンニチハ! 早速『ABYSS』を遊んでいますが最初の牢屋からどうしても脱出できません。ベッドの下をのぞいたりしても鍵が出てこないのこのままだと牢屋に閉じこもったままです。どうかお助けください。

A この『ABYSS』最初の難関がこのスタート画面だ。よ〜く鏡を見てみるとひとつだけキミのアイテムがあると思うがそれが「カギ」なのだ。もったいないが生きるためには必要なのでちぎってみるのも手だよ。



この画面に必要なギミックは鏡のみ! 後はダミーだから無視しちゃう。隣の部屋は入らないほうが身のためだよ!

Q このメッセージが聞えるだろうか……私だ、モズ・シパットだ。何とか宇宙シンジケートの基地を脱出したが荒野を動き回ってしまい喉がカラカラだ。このまま一歩も進めず死んでいくたくはない……どうか聞えていたら私を助けてほしい……。

A モズ! 聞えるか!? 私だ、リチャード・ベンソンだ! 手元に生命維持装置があるはずだが、落ち着いて宇宙服を見てほしい。その宇宙服には水を飲むための装置があるから君は前に進めるはずだ。健闘を祈る!



水分補給はこれ一度だけだから安心してゲームを進められる。スコープで星を見ないとこの先で困るぞ!

Q ボクはPC-8801mk IIで『ABYSS』を遊んでいるのですが、洞窟の原住民の画面で止まっています。どうやってもあの原住民を倒すことができません。今持っているアイテムはタイル、生命維持装置、斧、トレーサーです。

A キミは大きな勘違いをしているようだね。実はその原住民はキミの味方になってくれる良い宇宙人なのだ。そうするとまず敵意がないことをわかりやすく示せばいいんだがキミならどうするかな? ボクならまず武器を捨てるかな。



この原住民に敵意のないことを示すトリックは続編の『ABYSS II 帝王の涙』でも使うからよ〜く覚えておこう

Q はじめまして、ボクはパソコン歴1年ですけどハミングバードのAVG大好き少年です。でもどうしても『ABYSS』が解けません。場所は宇宙船の中でシンジケートのパトロールに見つかるシーンです。もう少しでクリアだと思うのですが……どうかHELPしてください!

A そのシーンは非常にシンプルで、じっくり見てみればわかるが実は鏡に映ったキミ自身なのだ。もう宇宙船の中には空気もあるので宇宙服を脱いでもいいんじゃないかな?



ここまで来ればもう少し! キミはスコープをのぞいた時に出てきた数字を覚えているかな?

※ 電波新聞社から発行されていたPC誌「マイコンBASICマガジン」に掲載されていた、「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナー。ゲームについての質問を読者から受け付けて回答していた。ネットが普及していなかった当時の貴重な情報源でした。

『ABYSS』その移植と続編

初代『ABYSS』

最初の『ABYSS』はハミングバードアドベンチャー#3としてFM-8/7用に発売されました。そして今回紹介しているPC-8801/mk II用『ABYSS』はオリジナルの移植ではなく、その後FM用にカセットテープで作られた『tapeABYSS』の移植になっています。この『ABYSS』と『tapeABYSS』、何が違うかと言いますとグラフィックまわりが一新されています。まずは描写が昔懐かしラインペイント文から瞬間

表示へと切り替えられ、さらにグラフィックが続編『ABYSS II 帝王の涙』準拠になっているのでちよつと違った『ABYSS』が楽しめます。Apple IIのAVGっぽかったFMディスク版のほうを私は支持したいですが、『tapeABYSS』のゲームオーバー時に宇宙服で昇天するモズ・シバットを見るとテープ版も捨てがたいところです。いつの日か全バージョンが公式に復刻され、手軽に遊び比べることができのを願うばかりです。

続編『帝王の涙』

『ABYSS』はその後『リキャプチャー〈奪還〉』と『地獄の練習問題』を挟み、続編『ABYSS II 帝王の涙』が発売されました。SFマニアのスタッフが一年間その情熱のすべてを注ぎ込んだとうたわれただけありストーリーの広がり、は確かに素晴らしい作品です。『帝王の涙』はちょうど同時期に発売されたスクウェアの『WLL』に似ています。それは硬派AVGが続編で美少女とアニメーションを登場させたという点です。シリウスの『カブールスパイ』に強く影響を受けたスクウェアの『デストラップ』は硬派なスパイAVGでしたが、続編の『WLL』ではアイシャというアニメ風の美少女がアニメーションする国産AVGらしいゲームになっていたのです。一方『帝王の涙』では冒険家アブナブの作った美少女アンドロイドと中盤以降冒険を行います。

今回の記事は、レトロPCゲームの保存活動を行っている特定非営利活動法人ゲーム保存協会に資料協力をいただきました。同協会では『ABYSS』各機種の保存が完了しているそうです。同協会の保存活動が公式の復刻などにつながることを願ってやみません。

また『帝王の涙』は多くの機種に移植されておりFM版とPC-8801版だけでなくPC-9801版やX1版、さらにはMZ-2500にも移植されています。プロジェクトEGGにて配信されているPC-8801版はオーディオの「新世界より」がFM音源で演奏されます。ちなみに当時の「ログイン」誌によると『ABYSS』には『III』が予定されていたようで、モズ・シバットが軍人だった時代をベースにしたRPGだったそうです。



FM-77版『ABYSS II 帝王の涙』

カーマイン

PC98

■PC-9801 ■マイクロキャビン
■1986年1月 ■7800円
©MICRO CABIN CORP. ©2013 ProjectEGG
©2013 D4Enterprise Co.,Ltd / ©2013 MSX
Licensing Corporation.

敵は人間の姿をした兵器。厄介な点は、人間以上の知能を持ち、巧みな心理戦を仕掛けてくること……。80年代のSFブームを知る者ならば、この設定を耳にただけで心が躍るだろう。バイオドールと戦いたいヤツは、このAFWに乗り込むがいい!

Text=糸井賢一(フリーライター)

不正解は即死に直結!



同社の『英雄伝説サーガ』と同様に、当時はまだ珍しかったカラスキヤナで手描きイラストを取り込んだグラフィックを採用

80年代後半、PCゲームの中心はSF作品だった

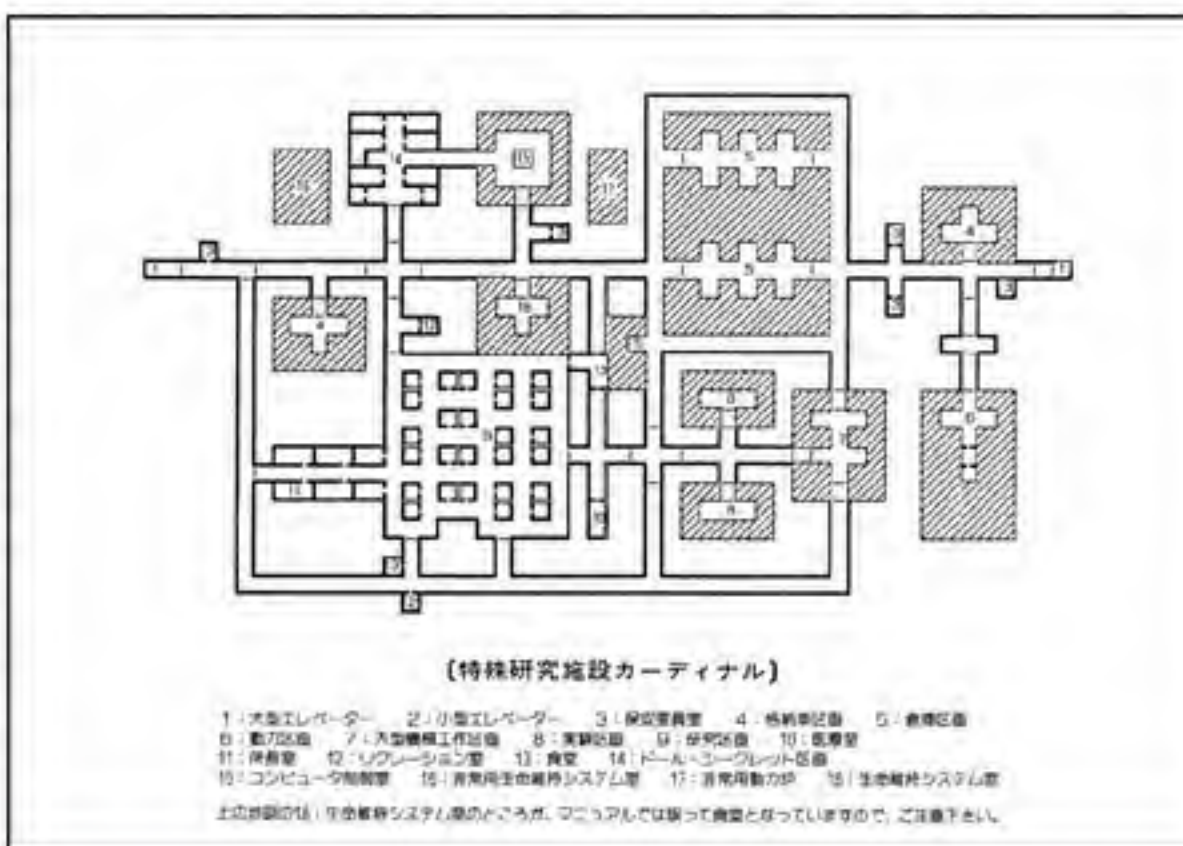
『カーマイン』が発売されたのは1986年。PC-9801シリーズ中、ベストセラーとなったPC-9801VMが発売された翌年のこと。当時のPCゲームはPC-801シリーズが主流で、98シリーズはまだ少数。98ユーザーだった僕は、発売と同時に購入しました。

98シリーズはFM音源ボードが

別売りということもあり、ゲームにはサウンドがないのが一般的。でもそれじゃあやっぱり寂しいってことで、ビープ音を駆使したサウンドを作ったり、ソノシートやカセットテープを付属したりと、ゲームメーカーはさまざまな手を使って音を届けてくれました。本作に付属したのはカセットテープで、BGMではなくボーカル曲を収録という気合いの入れっぷり。当時、ゲーム中にエンドレスで流した人は、きっと今でも歌えるくらい覚えていてことでしょう。

さて、80年代後半のPCゲームは、SFブームの真ただ中。スクウェアの『MILL-ザ・デストラップII』、『クルーズチェイサー・ブラスティー』、『α』を筆頭に、エニックスから『地球戦士ライザー』、工画堂スタジオから『コスミックソルジャー』、『サイキックウォー』、『ハミングバードソフトから『ABYSSII-帝王の涙』などなど、思い出深いSF作品が立て続けに発売されます。そんな中、『はーり

いふおつくす』シリーズで名を上げたマイクロキャビンが放ったSFアドベンチャーが、本作でした。SFと言っても宇宙のドンパチ作品ではなく、軍と企業の駆け引きを下敷きに、地下研究所という閉ざされた空間で、AFWというパワードスーツや人間型兵器が死闘を強制されるという、地味でハードな内容。今でこそありがたけど、当時の僕らにはこのリアルっぽい設定が、実に刺さったのだ!



移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『カーマイン』(PC-9801版)(X1版)(PC-8801版)配信中・各525円(税込)

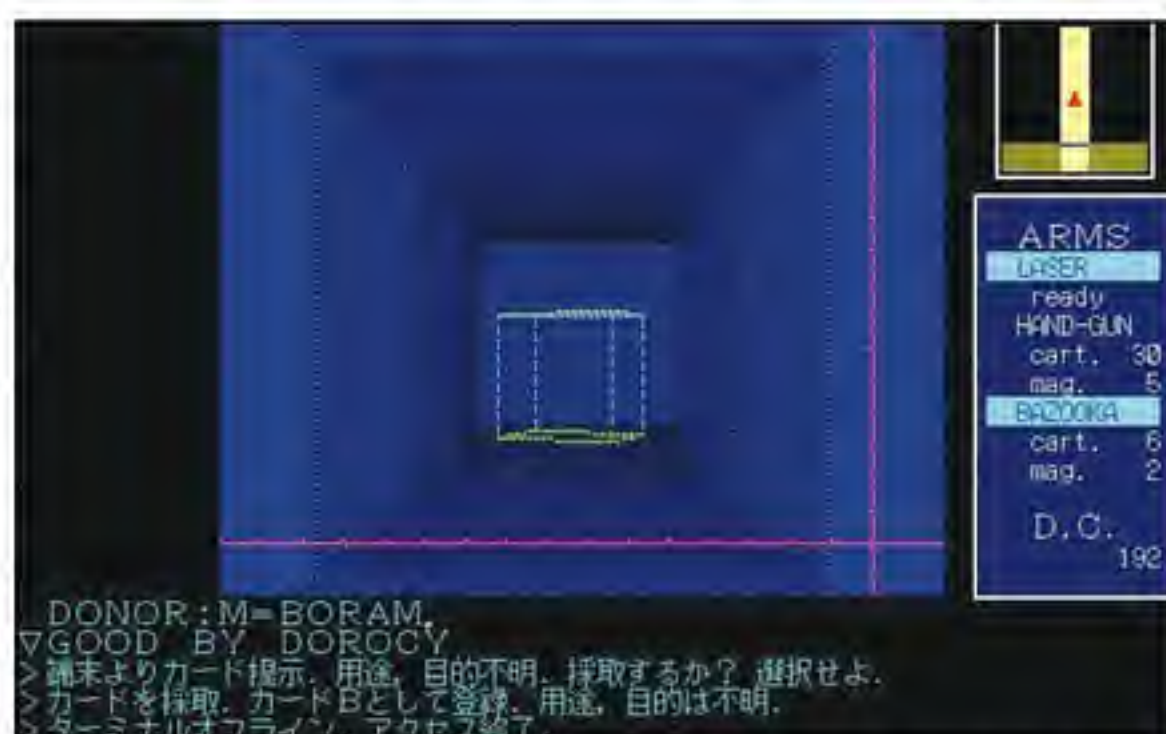
立ち足るの、圧倒的な組織の力！

幾多の死を乗り越えて、
生き残る道を見つけたのだ！

ガレオス（副座型AFW）のパイロット、ブライアン・ウィルカ「ニハン」陸軍中尉は、軍事研究所内で反乱を起こしたバイオドール（陸戦用人工生体）を破壊して中央管理コンピュータの制御権を奪還すべく、多くの隊員たちと共に研究所内へと突入する。

ユーザーがプレイ前に抱くであろう「敵機をガンガン撃破して進むんだろ」との甘い考えは、ものの数分で徹底的に砕かれます。

マップ中、移動できる道は一本で、このコースから外れると、絶対に勝てない敵に遭遇。ブライアンの死を代償に、通れる道を探さねばなりません。ほぼノーヒントのトラップの解除を忘れると死、回収すべきフラグを回収しないと死、余計なフラグを立てると死！シナリオだって容赦ありません。



敵機の動きはワイヤーフレームで表現される。四角形がくると回転すると、脳内では敵機がターンするさまが思い浮かぶのだ！

せっかく出会えた仲間はブライアンを守るべく、勝てない敵に飛び込むという……もう泣きたくなるような気持ちにたたき込まれます。エンディングも救いが無いというか、組織の前には個人の力なんか、これっぽっちも歯が立たないという現実を突き付けられます。ユーザーの声が反映されたのか、

個人的にはSFゲーム 3大ヒロインのひとり！

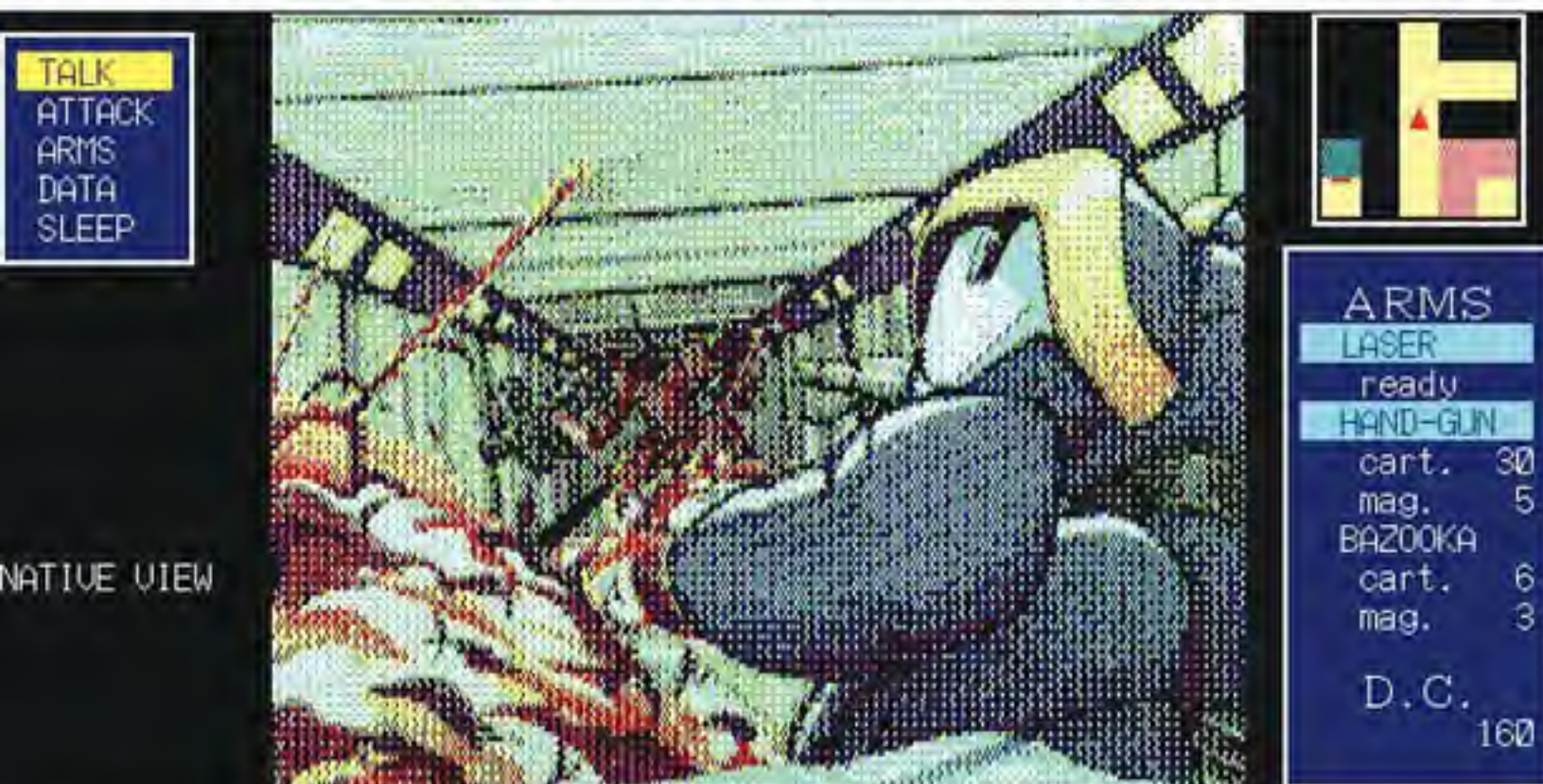
本作のメインヒロインであるアイリーン＝ケストナー嬢。ゲーム中、彼女はありとあらゆるものを、次々と失っていきます。主人公のブライアンもいろいろなものを失いますが、それでも人としての大切な物は失っていません。しかしアイリーンは……ああ、切ないヒロインって、いいよね！



もし続編があったなら、彼女の素性が明確になったと思うのだけど……

後に発売される88版やX1版では戦闘をやり過ごせるなど、多少は死を回避できるようになり、エンディングにも救いが入ったと聞きます。でもね、誤解を恐れずに言えば、98版の鬼難易度や容赦のなさって……意外に快感なのよ！

エンディング後に表示される《See you again!》の文字が、本来ならば続編があり、そこで救いが与えられたであろうことをうかがわせますが……真相はいかに？ スタッフが表現したかった、残酷で乾いた現実。SFが好きなユーザーには、ぜひともプレイしていただきたい一作です。



研究所内という閉鎖された空間の息苦しさ、プレイヤーにもひしひしと伝わってくる描写は見事！



燃える想いを語り始める衝動的コニー

美少女ゲーム講座

問題を抱えた7人の相互協力計画としてスタートした「家族計画」。むちゃくちゃな話のようで、「絆」が生み出す感動は格別ですよ!

Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)



PS3

家族計画 Re:絆ぐ糸

■プレイステーション3 ■サイバーフロント
■2013年10月24日
■パッケージ版:7140円(税込)
ダウンロード版:6800円(税込)
■CERO C(15才以上対象)
©2013 CYBERFRONT/Contents Traffic,inc./D.O.

山田一の最高傑作!
絆が生み出す感動を見よ

泣きゲーでナンバーワンは?と問われたら『家族計画』と即答する筆者である。Windows版の発売は今から12年ほど前となる2001年11月。当時、すでに多くのファンを獲得していた『加奈〜いもうと〜』、『星空☆ぷらねっと』のシナリオを手がけた山田一の作品ということもあり、発売前から期待を集めていたが、その完成度は期待以上、素晴らしい泣きゲーっぷりであったワケだ。劇的な感動、とはならないが、絆を求める者同士が生み出す、暖かでホロリと泣いてくるストーリーがハートをわしづかみするのである。

それが2013年10月にグラフィックを一新し、リニューアル版としてPS3で発売されるというから驚きだ。当時のファンにしてみれば、「グラフィックが丸ごと変わるのってどうなのよ?」と思うが、久しぶりにプレイした筆者の感想





家族を求める末莉。健気に心打たれる男子諸君も多いハズ

としては「全く心配いらない」と言いたい。当時と同じように感動できた。やはりいい作品だ。

タイトルにもなっている「家族計画」とは、母を探すため密入国でやってきた女の子「王春花」、少女ながらホームレス生活をする「河原末莉」、守銭奴で便利屋な女「大板倉真純」、結婚詐欺に遭い自殺願望のあるアラサー女「板倉真純」、毒舌似顔絵描きのお嬢様「高屋敷

青葉」、元企業戦士で実業家の怪しげな男「広田寛」、そして家族嫌いなにお人好しな主人公「沢村司」のワケありな7人が、それぞれが抱える問題を解決するため、一緒に生活しながら相互に助け合う計画のこと。

主人公と家族計画の立案者である広田寛以外はすべて女性という、ハーレム状態であるのは美少女ゲームのお約束として、とにかくグ



主人公の同級生で元恋人(?)だった準。一番謎が多い人物だけに、なぜお金を求めるのか気になるどころだが……



それぞれのキャラクターがちょっと本音を見せるのが屋根の上。毒舌お嬢様の青葉もちよとかわいく見えたり

ッと感動してしまうのは、人と人の絆を素晴らしく描いているところに尽きる。家族を求める王春花、河原末莉、板倉真純。家族や人付き合いを拒絶する沢村司、大河原準。家族を捨てた、捨てられた広田寛、高屋敷青葉と、「家族」に対して何かしら問題を抱えている人間たちばかり。主人公で、「長男役」となる沢村司は、問題解決策としてひとり生きていくことを選んでいるが、疑似とはいえ家族として生活する以上、それぞれの問題、つまり「心」や「本音」に触れる必要がでてくる。

各キャラクターは、それらの問題に触れることを恐れているが、いざそれを言葉としてはき出してしまうと、問題が悪化するどころか、心が軽くなり、解決に近づくこともある。赤の他人には見せることのない姿、家族だからこそ生まれる「絆」が見えてくる。両親に先立たれ、引き取られた親戚の家でひどい目に遭い、ホームレスを選んだ河原末莉が、疑似とはい

え手に入れた暖かな家族を失いたくないと叫ぶのは、それはもう心に響くのだ。ほかのキャラクターも同様だ。絆が生み出す心の叫びだからこそ、ウルツとくる。誰もがやっぱひとりひとはつらいのだと痛感するのだ。

それだけだと重い話のようだが、日常シーンは神出鬼没、奇人変人の広田寛と主人公のボケ、ツッコミの応酬にケンカ、高屋敷青葉の強烈な毒舌、板倉真純の天然ボケっぷりなどギャグ満載。そのどれもが面白く、テキストをすべて読みたい欲求に駆られる。その読ませる日常があるからこそ、本音を語るシーンがより際立つ。

そして、もともとはアダルトゲームだが、それら要素は当然PS3版ではカットされている。しかし、河原末莉との生活シーンは、あれは大丈夫なのか。あれなら問題ないのか。発売されているからいいのだろうか、あえて言うなら必見である。なお、筆者はリアルに妻子持ちでロリコンではない！

体験したい仕事が
きっと見つかる

アドベンチャーゲーム 職業ナビ

Text=富島宏樹(フリーライター)

アドベンチャーゲームと言っ
て連想される職業。それはほと
んどが難解な事件を追う探偵や
刑事、あるいは女の子たちに囲
まれバラ色の生活を送る学生と
いったところだろう。だが、ア
ドベンチャーゲームで描ける世
界というものは本来、もっと幅
広い。現実では就くことの難し
い職業を体感し、その仕事なら
ではの苦悩や喜びを手軽に味わ
う……なんてことも、このジャ
ンルなら可能だ。

実際、これまでに発売されて
きたアドベンチャータイトルを
見れば、中には「こんな職業が
題材なのか？」と思わせる作品
もある。扱っている職業が決し
てジャンルのメインストリーム
ではない分、なかなかタイトル
名は知っていても、実際に触れ
る機会がなかった人もいるだろ
う。本特集がそんな人たちの背
中を押し、新たな職業へ飛び込
ませる——いわば「転職」の機
会となれば幸いだ。

弁護士

発想を逆転できる人、歓迎 ピンチの依頼人を弁護してください！



ゲームは証拠品を集める探偵パートと、裁判で依頼人を弁護する法
廷パートの2部構成。手詰まりなどはない新設設計だ

弁護士・成歩堂龍一^{なる ほ どうりゅういち}となり、無実の依頼人を
弁護して無罪判決を勝ち取る。絶体絶命の状
況から、証言と矛盾する証拠品を「異議あり！」
の声とともに突きつけ逆転する気持ちよさは、
推理アドベンチャーゲームに新たな風を吹き
込んだ。成歩堂の助手で霊媒師のタマゴであ
る真宵^{まよい}やライバル検事の御剣^{みつるぎ}、さらに依頼人や
証人まで、登場キャラクター全員が際立った個
性を持つ点も魅力のひとつ。個性的な人々が
丁々発止を繰り広げ、状況が二転三転する法廷
パートは、思わずやめ時を失う。



逆転裁判

■ゲームボーイアドバンス
■カプコン ■2001年



逆転裁判 蘇る逆転

■ニンテンドーDS
■カプコン ■2005年

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

DS | 逆転裁判 蘇る逆転 NEW Best Price! 2000 | 発売中・2100円(税込)

Wiiウェア | 逆転裁判 蘇る逆転 | 配信中・900円(税込)

iOS | 逆転裁判123HD | 収録・配信中・1700円(税込)

Android | 逆転裁判123HD | 収録・配信中・1500円(税込)

ソフトハウス社長

いきなり社長待遇! ゲーム業界を盛り上げるのは君だ!!
ゲーム好きの方、大歓迎

社長代理を始めてから2週間がたった。ま、そろそろなれてきたってところかな? 雑務も一段落して、社内の雰囲気もそろそろ次の仕事に取り掛かろうという感じになって来ている。いい傾向だ。
というわけで、いよいよ今日は次期開発ソフト決定の会議をすることになった。それまでにスタッフなんかも決めておかねばならないなあ。

クラシックのアレンジから、当時の人気タイトルのパロディ曲まで、幅広い作風が見られる音楽もまた、本作に不思議とマッチする

PC98

X68

ソフトでハードな物語

■PC-9801/X68000

■システムサコム ■1988年

中堅ソフトハウスを舞台に、ゲームソフト業界をゲームで描いた異色作。主人公は倒れてしまった父に代わり、ソフトハウス“モカシステム”の社長として、社員たちを率い新作ソフトの開発に乗り出す。軽妙な語り口でストーリーは進んでいくが、その内実は激務そのもの。楽しそうだが決して甘くはない、そんなゲーム制作の現場を垣間見られる作品だ。テキストや音楽にちりばめられた、当時の人気作品のパロディもゲーム好きの心を刺激した。今となっては、80年代後半のゲームソフト業界の空気を味わい直せる、タイムカプセルのような作品でもある。

ちなみに翌年に発売された続編は物語が完全に繋がっており、引き続きモカシステムの面々も登場。両作合わせてプレイしておきたい。

©1988 System Sacom Industry Corp.

女子学園教師

生徒はみんなアイドル級!?
どの季節も楽しい職場です

アイドル候補生たちが通う学園の教師として、四季で5人ずつ、計20人の生徒と1年を過ごす。一般募集された生徒たちは玉石混交だが、逆にそれがリアルな女子校っぽい……かも。全編実写なだけに、発売された1990年当時の雰囲気は強烈に伝わってくる。



ゲームで実際にアイドルのオーディションを行うという、野心的な試みが行われた作品だ

PCE

みつばち学園

■PC エンジン CD-ROM2

■ハドソン ■1990年

1990年 ハドソン

ビジネスマン

あの大物があなたをサポート
デキるビジネスマン急募

社運を賭けたプロジェクトに取り組む、ビジネスマンの奮闘を体験。社内派閥闘争や接待といった、ドロドロの人間関係や権謀術数までもが描かれる。著名人のネームバリューに頼ったイロモノ作品かと思いきや、意外にも本格的に大人の世界が垣間見られる。



舩添要一氏は頼れるアドバイザーという形で、主人公にさまざまな助言を与えてくれる

FC

舩添要一 朝までファミコン

■ファミリーコンピュータ

■コナツツジャパンエンターテインメント

■1992年

1992年 コナツツジャパンエンターテインメント

Windows プロジェクトEGG『ソフトでハードな物語』(PC-9801版) 配信中・420円(税込)

Windows プロジェクトEGG『ソフトでハードな物語』(X68000版) 配信中・525円(税込)

医師

医師免許不要、未経験者可 医者のタマゴを求めています

実地に初めて臨む研修医の緊張感や葛藤を味わえる。医療ものの見せ場である手術シーンでヒントが少なく失敗しやすい点は「経験の少ない研修医だから……」と脳内補完すべし。

難易度が緩和され、物語のボリュームも増加した続編も併せてオススメ。



患者の説得や自分自身の葛藤を振りきるなど、研修医は手術以外にもやることが多い

DS

研修医 天堂独太

■ニンテンドーDS
■スパイク ■2004年

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

消防士

火を恐れない勇気があればOKです 一緒に人を救おう!

消防士、ではなく消防隊。本作はひとりでは危険な現場だからこそ、チームプレイに主眼が置かれている。仲間に指示を出して消火し、道を切り開き、人命を救助。刻一刻と変化する状況に合わせて適切な消火活動を判断する、アクションゲーム寄りの作品だ。



現場では、シナリオに大きくかわる遺留品を見つけることも重要な任務となる

PS2

桜坂消防隊

■プレイステーション2
■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■2004年

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

COLUMN

幅広い仕事体験なら SIMPLEシリーズで決まり

低価格を売りにする『SIMPLEシリーズ』は、膨大なラインナップに発展しただけに、変わり種の題材を選んだ作品も多数存在する。推理ものでも『THE 鑑識官』や『THE 裁判官』、あるいは爆弾処理の緊張感を味わえる『THE 爆弾処理班』など、ほかにはない職業のゲーム化がめじろ押しだ。

そんなシリーズ中でも異彩を放つのが『漢のためのバイブル THE 友情アドベンチャー - 炎多留・魂 -』。出自は男性同性愛者がターゲットのゲームという異色作だが、中身はTV局を舞台とした男の友情物語。恩ある上司のため、男たちが協力する姿が熱く心を打つ。



元プロ野球選手で、肘の故障をきっかけにうちの局のレポーターになった。見た目通りの豪快な体育会系の性格で、まさに頼れる兄貴って感じの人だ。

かなり人を選ぶグラフィックだが、中身は誰でも楽しめる内容なので安心してプレイしてほしい

THE SIMPLE2000シリーズ Vol.38 漢のためのバイブル THE 友情アドベンチャー - 炎多留・魂 -

PS2

■プレイステーション2
■ディースリー・パブリッシャー ■2003年
©2003 HuneX ©2003 D3 PUBLISHER

パティシエ

夜には猫になれる特典付き
甘い生活を今すぐ!

昼はパティシエ、夜は魔法で猫になってしまう主人公と、彼を取り巻く女の子たちとの心の交流を描く。淡くパステルなグラフィックが期待させるとおり、シナリオはラブコメ展開多めの心温まるストーリー。その舞台が示すかのように、素直に甘々な萌えが味わえる。



プレイステーション2版とドリームキャスト版で、一部エンディングが違う仕掛けもあり

DC

PS2

パティシエなにゃんこ
～初恋はいちご味～

■ドリームキャスト/プレイステーション2
■ピオーネソフト ■2004年

©PAJAMAS SOFT 2003 ©Pionesoft

カメラマン

撮影の腕は問いません
カメラマン大募集中

主人公はTVカメラマン。美人リポーターたちと共に、シカゴを襲う怪異取材する。危機で仲間を救うか、カメラを構え続けるかで展開が変わる……のだが、そこまで変化がないのが残念。ハプニングや衝撃映像を狙い、好き勝手に撮るのが正しい遊び方か?



ゲームは常にビデオカメラからのぞいている視点で進むため、慣れるまで画面酔いには注意

PS2

michigan

■プレイステーション2
■スパイク ■2004年

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

執事

お嬢様に仕える幸せを味わってみませんか?
住み込み付きの高待遇です

【森羅】

「いきなり気遣ってくれるとはな。いや、なかなか執事の才能があるかもしれんぞ少年」

声優が非常に豪華なもの特徴。かつて演じた役柄に関するネタなども多く、声優に詳しくればより楽しめる

執事となってお嬢様たちにお仕えする、変化球なシチュエーションが光る1作。個性的なお嬢様や使用人たちとの笑えるドタバタなシナリオに、ジャンル問わずに乱発されるパロディネタは、もはや悪ノリ寸前(ほめ言葉)。人は選ぶが、ツボにはまればほかに代えが効かないほどこの世界にハマれる。

なお、後発のPSP版ではイベントCGや脱出ゲーム風のミニゲームが追加されている。今から遊ぶならこちらだろう。

PS2

君が主で執事が俺で
お仕え日記

■プレイステーション2
■ハピネット ■2008年

PSP

君が主で執事が俺で
～お仕え日記～ぽーたぶる

■プレイステーション・ポータブル
■ハピネット ■2012年

©みなとそふと/©みなとすてーしょん

PSP『君が主で執事が俺で～お仕え日記～ぽーたぶる』(ダウンロード版) 配信中・4800円(税込)

暗殺未経験者でも、いちから叩き込みます 命をかけた任務を試してみませんか？



もとは美少女ゲームだが、それをほとんど感じさせないハードボイルドな物語は当時から異端として話題になった

Phantom -PHANTOM OF INFERNO-



■Xbox 360 ■デジターボ
■2012年
■Windows 8/7/Vista/XP (SP2以降
32bit版) ■デジターボ ■2013年

アメリカをひとりで旅していた主人公・玲二の前に現れた暗殺者“ファントム”。少女にしか見えないその暗殺者に玲二は拉致され、記憶を奪われたのち暗殺術を叩き込まれる。闇の世界に引きずり込まれた彼は、やがてほかの暗殺者との死闘を演じることになる。

原作となったPC版は、今や「魔法少女まどか☆マギカ」や「仮面ライダー鎧武」の脚本家として知られる、虚淵玄の処女作。Xbox 360版はTVアニメ版に基づくキャラクターデザインや声優を配したリメイク版となる。ガンアクション映画を思わせる疾走感と緊張感の高さ、絶望的な状況なのに読み進めたい展開の上手さは、今見ても全く色あせていない。

©2009 Nitroplus/Project Phantom ©2000-2012 Nitroplus

仕立て屋

女の子とも仲良くなれるかも？ 小さな島で衣装制作！

デザイナーを目指す主人公が、小さな島で行われるコンテストで優勝を目指す。モデルとなるのは、島に住む女の子たち。彼女たちと仲を深め、何よりも似合う衣装を作ることが目的だ。島で素材を集め、それを合成して衣装を作るシミュレーション要素もある。



恋愛とアイテム収集を融合させたシステムだが、配分としては恋愛要素が多め

PS2

きると
～貴方と紡ぐ恋と夢のドレス～
■プレイステーション2 ■Nine's fox
■2007年

©2005 CLOVER ©Nine's fox

正義のヒーロー

あこがれた職業につけるチャンス！ 悪を許せない人、大募集

その名のとおり、正義の味方となり悪の怪人を撃退する作品。ただしプレイ中には常に時間と視聴率が表示されており、街の中で怪人を見つけ、時間内に倒さなければ番組打ち切り（ゲームオーバー）となってしまう。特撮番組へのオマージュが効いた作品だ。



特撮番組を生放送で30分に収まるように行う、と考えればイメージがつかみやすい

PS2

正義の味方

■プレイステーション2
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■2001年

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

COLUMN

あこがれの職業
探偵もさまざま!?

アドベンチャーゲームには探偵を職業とする主人公が多いのはすでに述べたとおりだが、ひとくちに探偵と言ってもすべてが正統派とは限らない。中には、アイドルと探偵を兼ねる少女が主人公の『プライベート・アイ・ドル』(PCエンジン)や、タイトル名からして人目を引く『おさわり探偵 小沢里奈』(ニンテンドーDSほか)など、一風変わった探偵も存在する。

時には、血なまぐさい事件に全くかわらない探偵すらいる。『いかもの探偵-IKATAN-』は、“いかもの”と呼ばれるうさんくさい事件ばかりが題材のタイトル。もちろん凶悪犯罪などあるはずもなく、物語の雰囲気は本当に探偵ものかと思わせるレベルでゆるい。ゲームのボリュームはさほどないが、お気楽に遊ぶには悪くない探偵物語だ。



情報収集に必須なのは主人公の趣味である女装、というあたりもまたゆるい雰囲気を増幅させる

いかもの探偵
-IKATAN-

■ニンテンドーDS ■サイバーフロント
■2008年
©EdgeWORKS 2008 ©CYBERFRONT 2008

除霊師

心霊体験ない方もお気軽に
呪医への第一歩!

耳慣れない“呪医”という職業。実態は霊障を治療する、除霊師のような存在だ。ゲームとしては医療ものではなく、ホラー系の推理アドベンチャーに近い。証拠を集めた後、霊の存在や痕跡を探り、真相にたどり着く。設定とは裏腹に正統派のミステリーを楽しめる。



実際に触れないと中
身がわかりづらい作
品。物語はきつちり
まとまっているのだ

PSP

呪医 Dr.杜馬丈太郎

■プレイステーション・ポータブル
■タイトー ■2006年

©TAITO CORP.2006 ©2006.Global A Entertainment, Inc.

保安官

時には発砲してもOK!
会話が重要なお仕事です

西部劇の世界ではおなじみ、保安官となって街の治安を守る。選択肢から答えを選び、街の人と最後まで会話を続けることが目的だが、途中で会話相手を問答無用とばかりに撃つことも可能。受け答えが妙にムカつくだけに、思わず発砲してしまいがち。



会話も発砲もプレイヤー任せ。
自由すぎるゲームシステムは、
時代を先取りしていた?

FC

ロウ・オブ・ザ・ウェスト
西部の掟

■ファミリーコンピュータ
■ポニーキャニオン ■1987年

©1985 Accolade, Inc. All rights reserved. Reprogramed by 1987 PONY, Inc.

3

ルダン BEST10



出発! アドベチック天国 Adventic

ゲーム密着系都市型エンターテインメント

ゲームの中の街に出発して徹底的に紹介する
情報バラエティ番組です Text=卯月 鮎(フリーライター)

司会 おまつとさん。「アドベチック天国」の時間です。
女子アナ 水に浸けたワカメが増える頃だー、ぶえるころだん……
今日はプエルコルダンです。
街に詳しい人 ここは、本当ににぎやかで温かい村ですよ。日本にはもうない、魔法がちよっぴり残っているのもロマンがありますし。王国と帝国の争いがこれ以上激化しないことを祈ります。
司会 それでは、3位です!



【第3位】村の中心からダッシュで15分、豊かな自然が広がっています。第3位「森の恵み」。
森ではキノコ狩りと果物狩りを楽しみましょう。ロン爺さんの店でビンを買っておけば、アンズやオミカンがすぐにジャムに変身! これでお金も節約できます。
森の奥にあるピアさんの家からは、巨大な地下洞窟に入ることにも! 暗い道を抜けると……。その先は秘密です。



【第2位】お腹が空いたら手作りパンをほお張りましょう。第2位「パン屋 コロッセル」。
村には雑貨屋、道具屋、宿屋兼酒場といういろいろなお店がありますが、マリアさんが切り盛りするここが一番人気。特に、お魚のパイやカリコリ棒は絶品です!
女子アナ 今日はスタジオにカリコリ棒を用意しました!
タレント これうまい。作業中でも片手で食べられる!

今回は
この街に出発!

ときどき
ポヤッチオ



ときどきポヤッチオ

- プレイステーション
- キングレコード
- 1998年9月10日
- 5800円

PS

原作:近藤敏信

©1998 KING RECORD CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

8月の1ヵ月間、従姉のパン屋を手伝いにきた少年の毎日を体験する隠れた名作。村では住人25人が自分のスケジュールに従って行動している。みんなにパンを配達しよう。

1

2

プエルコ



1



村の人々

【第1位】とびっきりの笑顔がふれています。第1位「村の人々」。この村に着いたら、道行く人に「オイッス」と元気に挨拶してみましょう。村長さんやガキ大将くん、ヘンテコソングが得意なおしゃまな子……。みんながあなたを歓迎してくれるはず。さらに、村の女の子と仲良くなればデートにも誘えます! それでは、プエルコルダン・ガールズコレクション!!

右上から、魔法使いのタマゴのルフィーさん。読書家でちょっと病弱なリーナさん。機械いじりが大好きなチェインさん。シンシアさんは真面目な委員長タイプ。マリンさんは釣りが上手なペッタンコ(!?)。ピアさんは高ビーですが根はいい子です。デートは古城のテラスで決まり! プレゼントも忘れずに。以上、ベスト10でした。

同人&インディーズゲームを
応援する専門コーナー

Twilight House



トワイライトハウス



■Windows XP以降
■RUNDSOFT

■パッケージ版:2013年8月発表/1400円

ダウンロード版:2013年12月6日 PLAYISMで配信中/1400円(税込)

©RUNDSOFT 2013

同人 ADVENTURE GAMESIDE

アドベンチャーゲーム黎明期に存在したコマンド入力システムを、現代によみがえらせた奇跡の1作『トワイライトハウス』への潜入レポートをお届け!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

80年代に絶滅してしまった コマンド入力システムの復活

同人ゲームの世界の自由さ、それは新しい作品に触れるたびに思い知らされることのひとつだが、今回紹介する『トワイライトハウス』は自由なうえにインパクトも抜群だ。アドベンチャーゲーム黎明期に存在したコマンド入力システムはゲームが進化する過程で失われていったシステムだが、それを現代によみがえらせてしまった意欲的かつ尖った一作なのだから。コマンド入力システムは80年代半ばには絶滅してしまったシステムだ。そしてそのシステムは、自分のしたい行動を直接キーボードで単語入力しなければいけないというもの。例えるならばコンピュータとチャットをするようなものでもある。自分の頭をフルに活用してコンピュータに理解させる命令文を提示していく必要があるのだ。『トワイライトハウス』を例に出すと最初のカレンダーの

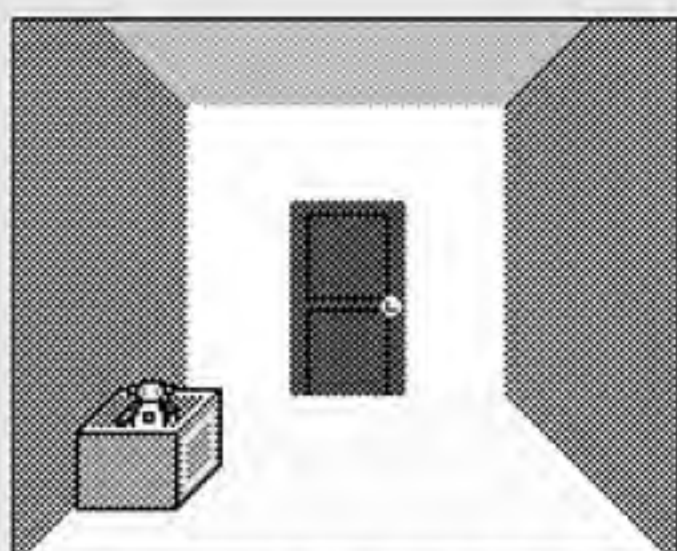
部屋でカレンダーを見たい場合、『LOOK CALENDAR』と入力する。自分のしたい行動はすべてこのように命令文を打っていく。自分で正解の単語を導くことができなければ一生謎は解けないのだ。ここで個人的な話で恐縮だが、筆者はコマンド入力システムを採用していたMSX版『ポートピア連続殺人事件』をプレイし、挫折した過去がある。ファミコン版のクリア後に挑戦したのだが、アドベンチャーゲーム攻略の自信を一瞬で崩された。そして今回の『トワ



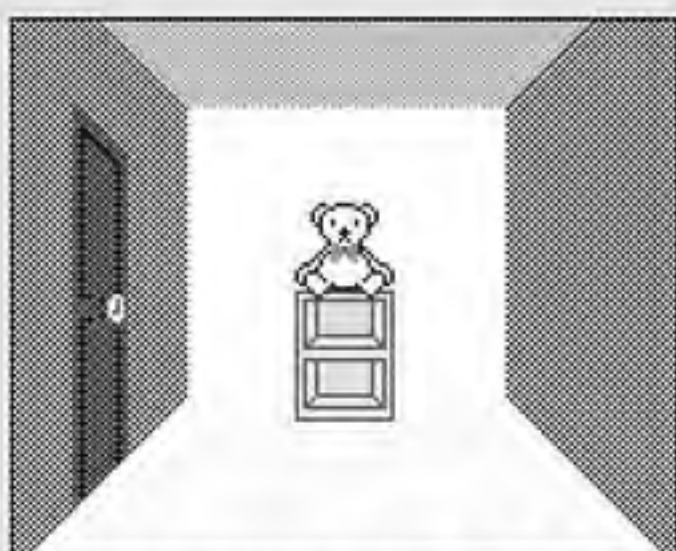
開始地点の部屋で向きを変えるとメモがあるのが確認できる。各部屋では4方向の視点で確認しよう

『トワイライトハウス』の中は たくさん謎でいっぱい！

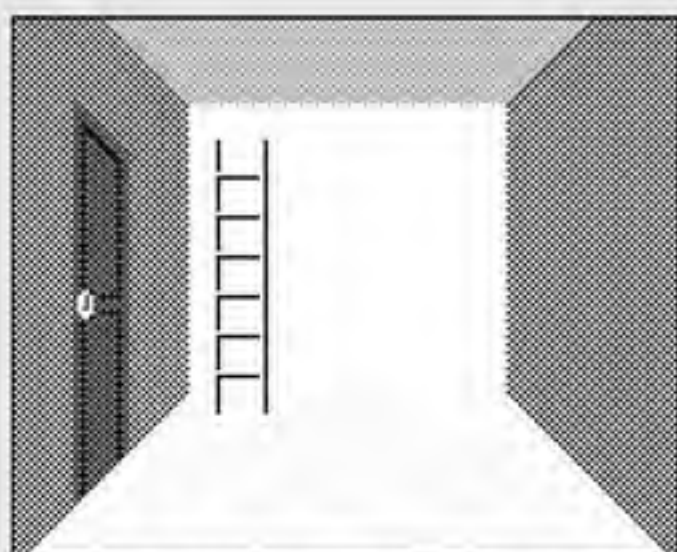
屋敷内の各部屋は魅惑的な謎オブラが漂っている。ここでは、いくつかの部屋を紹介しよう。さあ、あなたならこれらの部屋でどんな行動をしてみる？



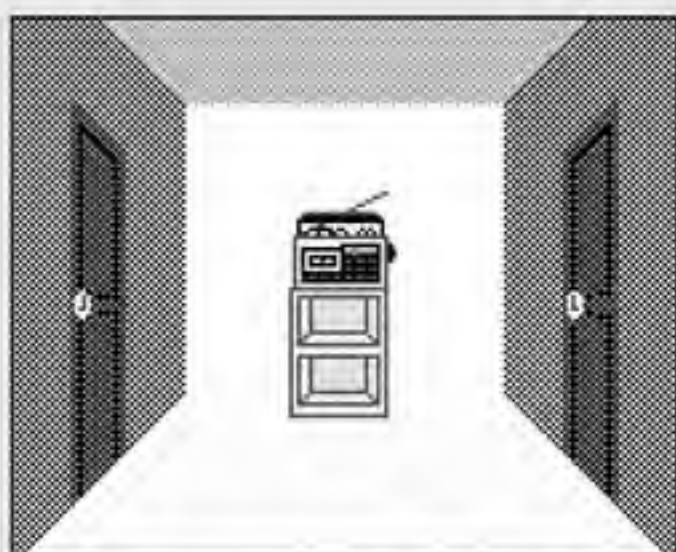
箱の中から顔を出しているおもちゃのロボット。どうやらコイツを動かすことができるようだが、動かすのに必要なものとは……？



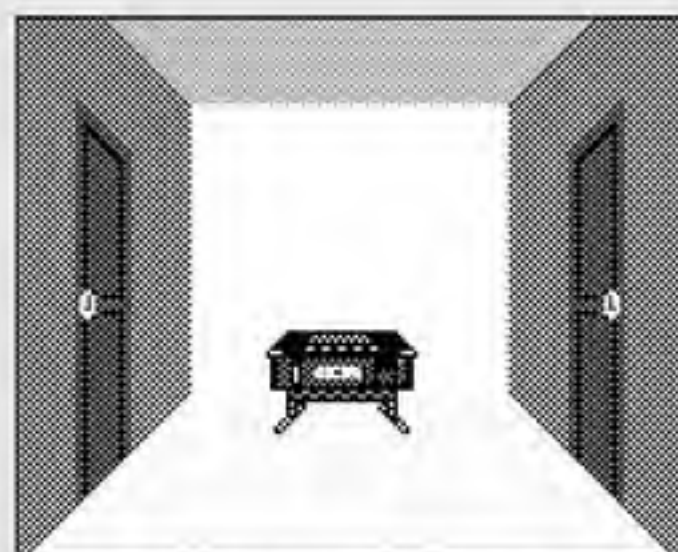
無機質なオブジェが多い中、かわいいぬいぐるみの存在に安心する。さて、ぬいぐるみはこっちを向いて何を訴えかけているのだろうか……？



部屋にポツンと置かれたはしご。はしごといえば登るものだが、さてほかには一体どんな使い方が……？ 頭をフル回転させて考えてみよう！



これまた懐かしいラジカセ。ラジカセというくらいだから当然再生可能なあのアイテムが使えるハズ……？ 見つけたら試してみよう



懐かしのテーブル筐体の中身は『スペースインベーダー』のようだ。せっかくだから遊んでみよう。遊ぶのに必要なアイテムとは……？

『トワイライトハウス』で久々のコマンド入力システムの挑戦となった。あの時敗れたコマンド入力システムと再び対峙する日がくるなんて予想もしていなかった。

謎の屋敷を舞台にプレイヤーが隠された謎を解き明かし、屋敷から脱出するのが本作の目的。謎の屋敷とは何なのか、主人公はなぜこの屋敷に閉じ込められてしまったのか、その謎を突き詰める必要はない。必要なのは脱出するため謎を解き明かすのみだ。それにしても、このシュールなグラフィックで描かれた非現実的な部屋構成の建物、そして閉じ込められているという感覚、各部屋に登場する冷蔵庫、引き出し、TVゲーム、おもちゃのロボットといったオブジェの数々が「自分には秘密がある」と訴えかけてきているようなミステリアス感、そしてそれらに対して投げかける自ら導き出した命令文を受け付けてくれないもどかしさ、それらが相まってゲームへの没入感を高めてくれる。

とは言ってもいきなり何をしていいかわからないプレイヤーも多いと思うので、序盤のオススメ探索方法を説明しよう。まず屋敷内をひたすら歩きまわり、自分でマップを作ってみるといい。序盤だと一部入れない部屋はあるが、ほとんどの部屋へ行くことができるのでマップを作成することで屋敷の全体象が把握できるだろう。次に各部屋に置かれているオブジェの調査をしていこう。調査していくうちにアイテムが手に入る。手に入れたアイテムの使い道は、作りに上げたマップに書き込んだオブジェ情報と突き合わせてみると答えが導き出せるかもしれない。こうしてひとつずつ謎を解き明かしてみてもいい。

さてあなたは今、この記事を読み、画面写真を見て「このオブジェに対してこんなコマンドは有効だろうか？」と想像を巡らせてはいないだろうか？ その妄想が通じるかどうか……。ぜひとも本作を手にし、試してみてもいい。

80年代に作られたといっても 通じる作品になったのは狙いどおり

『トワイライトハウス』制作スタッフ

RUNDSoft 稿 インタビュー



ジャンルとして消滅していたテキスト入力アドベンチャーを復活させた本作に驚かされた人も多いだろう。なぜこの作品を作ろうと思ったのか。制作者の稿氏に突撃した。

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

マイクロキャビン社のX1版『WORRY』の動画を観たことがきっかけでした

まずはサークルを立ち上げたきっかけから教えてください。

稿 実はサークルとしては2つ目で、心機一転、RUNDSoftを立ち上げました。立ち上げ時期は『トワイライトハウス』の開発を始めた、2010年秋でしょうか。

——サークルメンバーの紹介と、それぞれの役割をお願いします。

稿 メンバーは私ひとりで、企画とプログラムをしています。絵や音は懇意にしていただいているクリエイターさんをお願いしています。稿という名前は、「投稿」という言葉から取りました。これは私がベーマガ(マイコンBASICマガジン)投稿少年だったからです。ベーマガには6回ほど掲載されました。ゲームの出来がよかったのではなく、競争率の低い機種だったからだと思います(笑)。掲載誌は私の宝物ですね。ちなみに今は亡きゲーム会社でプログラマー経験もあります。

——ベーマガの投稿者さんでしたか! 同人で作品を発表してこういうと思った理由は?

稿 有償での発表の場合、同人しかないというのが実状です。フリーでの発表は、作品に対するプレイヤーの本気度がわからないんです。数は少ないですが、販売数を評価の指標とさせていただいております。

——では『トワイライトハウス』の制作を始めた頃について教えてください。

稿 某動画サイトで、初めてマイクロキャビン社のX1版『WORRY』の動画を見たのがきっかけでした。「Hi SPEED」ってこういう意味だったんだあと(笑)。当時は会社勤めを

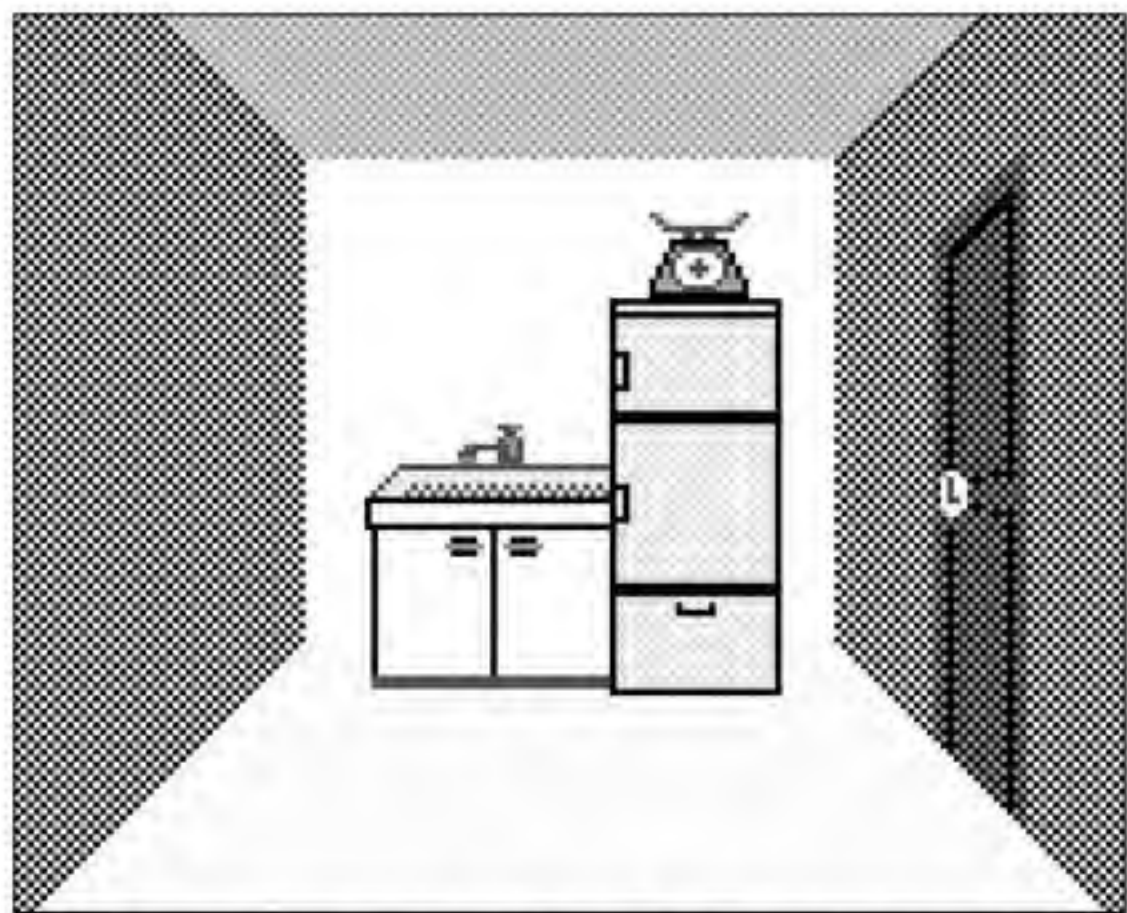
していたので、休みの日にエクセルで部屋の配置を設計し、謎を考えていました。かなり冷蔵庫に固執したシナリオもあったのですが、これは気に入らず、ボツにしました(笑)。

——ちなみに冷蔵庫は『トワイライトハウス』に残っていますね(笑)。こうしたコマンド入力アドベンチャーを作ろうと思った理由は? 稿 当時はプレイすることができず、大人になった頃には新作が出なくなっていたんです。ずっと気になっていたジャンルで、いつか作ってみたいと思っていたんですね。

——リアルタイムでプレイされていなかったのは意外です。稿さんの思うコマンド入力アドベンチャーの魅力とは?

稿 自力で謎を解いたという達成感、充実感が得られるところですね。苦しさ楽しさが紙一重なところも魅力です。それにコマンド選択式と比べて自由を感じます。どんなコマンドが反応するんだろう、というワクワク感もありますね。ひとつのジャンルとして生き残ってほしかったと思います。

——RUNDSoftさんが復活させてしまったのがすごいと思うんですが(笑)。影響を受けた作品やリスペクトした作品はありますか? 稿 先ほども言いましたが『WORRY』ですね。グラフィックやサウンドも『WORRY』風



インタビュー中にも出てきた、稿氏が最初に固執したという冷蔵庫が登場する部屋。こうした扉を開けられるオブジェというのは80年代のアドベンチャーゲームにおいて、とても重要な存在である雰囲気を感じているのが面白い

に作ってあります。程よい広さで程よい密度の謎の『WORRY』を作ってみたい、それが『トワイライトハウス』の制作動機でした。コマンド入力式は『デゼニランド』の方式を採用しています。英語で「動詞」+「名詞」+「道具」という指定方法は、実にわかりやすいんです。今後コマンド入力式アドベンチャーを作るとしても、すべて「デゼニ方式」を採用すると思いますね。

——そのコマンド入力式ですが、「OOSコマンドでオブジェの名詞が確認できたり、「現代に合わせた調整」をしてある点は難易度を意

識したのかなあと感じましたね。

稿 実は特に現代を意識したつもりはなかったのですが。名詞も一度しか表示されないというのも困りますしね（笑）。

——ほかに『トワイライトハウス』でこだわった点などはありますか？

稿 スタート地点でゲームの目的がわかりませんが、「閉じ込められた」という「閉塞感」を出したくて、窓のない平屋にしました。有り得ない作りの屋敷ですが、そこはゲームということで（笑）。後はレトロ感ですね。8色のグラフィックにPSG音源風のサウンドなどです。80年代に発売されていたゲームと言っても通じるかもしれませんが、そういう意味では、狙いどおりの仕上がりです。とは言ってもドアを開けたら穴に落ちてゲームオーバーという不条理な設定は一切ありませんので、ぜひプレイしてみてください。ヒントもサイトのほうに掲載しておりますので！

——80年代にトリップしたような錯覚を覚えて目まいがしましたよ（笑）。制作中に苦労した点や悩んだ点などはありましたか？

稿 部屋内のオブジェクトは3方向から見えるのですが、たとえば冷蔵庫を開けて方向を変えたとき、開けたままの冷蔵庫の絵を用意するかどうかで悩みました。閉めたわけでは

ないので、開いているのが普通ですが、大して意味のない状況のグラフィックを用意するのが、制作費的にもできませんでした。方向を変えるとき、一瞬、暗転するので、その間に「自動で閉まる」という仕様になりました。

——そこは苦肉の策だったんですね。今後はどんなゲームを作ってみたいですか？

稿 コマンド入力式アドベンチャーは、まだまだ作ってみたいですね。もちろんデジタル8色で冒険ものやミステリーなど。ライン描画にも挑戦してみたいです。コマンド選択式とコマンド入力式を融合させたアドベンチャーも作ってみたいです。

——またこのテイストの新作が生まれることに興奮してきました！では最後にこれから『トワイライトハウス』に挑戦するプレイヤーに向けてコメントをお願いします！

稿 当時、『ミステリーハウス』や『WORRY』を楽しんだ方には、説明不要のゲームでしょう。思わずニンマリする場面も用意してありますよ！若い方には、「コマンド入力式入門ゲーム」になればいいなと思っております。基本的に、一度しか楽しめない、というのが謎解きアドベンチャーの宿命ですが、値段分だけお楽しみいただければ、作者としてそれ以上の報酬はありません。

Adventure Game Music & Novel Game Music ARCHIVE

げ き お ん

劇音!

- Adventure Sound -

古くは『オホーツクに消ゆ』に代表されるように、アドベンチャーゲームのBGMはプレイヤーの心を揺さぶるメロディで強い印象を残す。今回紹介するサントラも新たにプレイヤーの心に刻まれる曲たちだ。そんな生涯聴ける名盤を4枚紹介しよう!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

◀ ▶ ⏸ ⏹ ⏭

SHUFFLE REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)



rain
オリジナル
サウンドトラック

- CD 1枚
- ワンミュージック
- 2013年10月9日
- 2500円(税込)

PS3ダウンロード専用タイトル『rain』のサウンドトラックが登場。作曲は映画やドラマの音楽を多数手掛けている作曲家の菅野祐悟氏で、今作が初のゲーム音楽制作となる。タイトルにもなっている「雨」を連想するかのように、寂しさとノスタルジーさに浸れるピアノの音が奏でる楽曲はどれも印象的。また、イギリス生まれの13歳のヴォーカリスト、コニー・タルボットの歌とピアノが絡むテーマ曲「雨が映し出す物語」の美しさは鳥肌モノだ。

【収録内容】

・オリジナル音源

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.



逆転裁判5
オリジナル・
サウンドトラック

- CD 2枚
- カプコン セルビュータ
- 2013年9月25日
- 3150円(税込)

シリーズ最新作は『逆転裁判3』以来となる岩垂徳行氏をメイン作曲者に迎えたアルバム。柔らかく広がりのある旋律に、緊迫感溢れるテイストがマッチした楽曲群はまさに岩垂節。「成歩堂龍一 ～異議あり! 2013」では、バイオリンが奏でる勇敢さとミステリアスさが融合し、「追求 ～追いつめまくれ」の疾走感には、時折迷いも感じさせるメロディが織り込まれるなど、どの楽曲もドラマ性を感じさせる絶品の仕上がり。「アドベンチャーのBGMに良曲あり」に異議なし!

【収録内容】

・オリジナル音源

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.



魔法使いの夜
Original Soundtrack
Repetition

- CD 2枚
- アニプレックス
- 2013年12月29日
- 3150円(税込)

TYPE-MOON制作によるビジュアルノベル『魔法使いの夜』の楽曲のアレンジアルバムが登場。アレンジ担当はサントラに引き続き、作曲家の深澤秀行氏が担当。「都会の鼓動(おと)」で聴けるピアノの旋律が引導する優しいオーケストレーションでのアレンジが美しく、その癒やしの音をいつまでも聴いていたいと思えるほど。また、ボーナスディスクには『月姫』など、過去のTYPE-MOON作品の楽曲をアレンジした曲を4曲収録している。

【収録内容】

・アレンジ10曲収録 ・TYPE-MOON楽曲メドレー4曲収録

©TYPE-MOON



STEINS;GATE
SYMPHONIC
REUNION

- CD 2枚
- 5pb.
- 2013年9月25日
- 3780円(税込)

PS3版『シュタインズ・ゲート ダブルパック』限定版の特典CD「STEINS;GATE SYMPHONIC MATERIAL」が新規アレンジ曲を加え2枚組のアルバムとして登場。『STEINS;GATE』のBGMが全編壮大なオーケストラでアレンジされた絶品のクオリティが楽しめるほか、各種ヴォーカル曲もオーケストラアレンジされた贅沢な1枚。個人的には大きく広がる解放感あふれる爽快な展開がたまらない「Cycle」のアレンジがお気に入り。限定版を買い逃した人はぜひ!

【収録内容】

・アレンジ26曲収録

©2009-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

ユートピ アドベンチャー

for Adventure Gamer's Custom

ユートピ
アドベンチャー

小論『ファミ探』はいかがでしたか？ リアルタイム世代から、当時まだ生まれていなかった若い世代まで、幅広い視点から作品の本質的な魅力を分析してみました。

AVG 楽園
の住人たち



山本：本誌編集長。そういや編集部に入社課題のレビューは『ミッシングパーツ』だった。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな証拠品はスナック菓子のマッチと耕造の日記。

山 おかげさまで「Vol.2」発売です！
み それでは早速投稿読んでいくよ！

初 めて遊んだアドベンチャーゲームが『ミステリーハウス』。それ以降アドベンチャーゲームが大好きで、サスペンス物も好きだったから、推理アドベンチャーが一番好きなゲームのジャンル。それだけに『ドラクエ』よりも堀井さんの新作アドベンチャーが発売されないかなとひそかに期待しているの



【福島県／フレンバスタ】公共施設に置いてあった「キャプテンシテム」で遊んだゲーム？ し、知らない……。詳しい情報求ムー（山）

青函トンネル発破ゲーム
「キャプテンシテム」の端末に内蔵されていたゲーム。
『青函トンネル発破ゲーム』

すが……出ないですかね？（東京都／k i t）
み ゆうぼんテキストの新作、読みたいねー。
山 携帯アプリでリメイクとかはされてたんですよね。キャラデザが今風で新鮮。

ア ドベンチャーゲームのヒロインを好きになることってよくありますよね。ヒロインの名前を自分で入力するタイプの場合、好きな女子の名前を入力するんですが、家族に見られるのがいやで、飼っているネコ（♀）の名前を入力していました。だからヒロインの名前がミケコ……。 （兵庫県／もぐお）

山 それはそれで新たな属性に目覚めよと呼ぶ声が聴こえ……

み ケ、ケモナーさんっ？！

メ ガCD『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン』がクリアできません。どうか攻略記事を



【愛媛県／煮モノ】遠藤正二郎氏のサターンでの代表作。一見すると美少女ものだけど……18推バイオレンスのすこみ！ 凄惨!!（山）

『マリカ〜真実の世界〜』

【奈良県／テツミン】桃色のセーラー服を眺めているだけで脳内桃色に。『アクアパッツァ』で知った人も多い？（山）



『ToHeart2』

載せてください。コレに限らず古ゲーの攻略コーナーがあっても良いと思うのですが……

（埼玉県／フリーペーター）

山 これまたアツいゲームを……！ 攻略記事、やりたいし読みたいですね。ネットでも攻略がないようなタイトルを載せたいよね。

■紹介されているゲームがスマホ向けだと、ガラケーユーザーとしてはキャリアが違うので遊べません。（東京都／志田郎）

み キャリアが違うとハードル高いかも……。山 iPad miniなどのタブレット機で月額料金のかからないWi-Fiモデルの本体を、ゲーム専用機&ネット閲覧用として使用、という方もいるみたいです。み もはや新しいハードだね……。



「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK ☆ WALKER」で購入できるようになりました。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「BOOK WALKER」と検索!!

『ディスクステーション』の『あつぷるそーす』シリーズもAVGに入りますか? あちこち弄るだけでも楽しいです。

(山手県/SBST)

山 AVGに入ります! 『ディスクステーション』の作品を入れると、紹介したいタイトルが一気に増えますね……。

アドベンチャーゲームにも好きな作品が多いのですが、システム(特にセーブ、ロードの時にカーソルが合わさっている所が最後にセーブしたファイルかどうか、既読文スキップとオートモードが並行して使えるかどうかなど)がシナリオと同じ位大切だと思います。

(奈良県/BEL)

山 K-10のゲームはアドベンチャーゲームが出るたびに、そのあたりのシステムまわりが磨きがかかって、神懸かってましたね。

『オスヘッドノア』ヒロインについてもう少しふれても良かったと思います。優愛の「五段活用問い詰め」とか個人的(過ぎる?)キャラクターばかりで魅力あるゲームなのでもったいないです! ビシィッ!

(神奈川県/みよん)

山 「キャラクター名鑑」で深く掘り下げたい! 載せよう! ……ってあれー? 今回コーナーが休載!? コーナー復活させないと! 今だけ専門誌を出すのなら季刊や隔月刊にすればいいのに。明確な締め切りを作るのが恐いのですか、編集長?

(神奈川県/アッシュランド)

山 発行ペースについてのお問い合わせは最近たくさん頂いておりました。今後は、奇数月20日頃に、ゲームサイドシリーズの最新号をお届けする予定です。よろしくね!



MICRO MAGAZINE オンラインストア
http://micromagazine.net/shop/
「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!

編集部Twitter、更新中!!
@gameside

ほぼ毎日更新中!! 無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。twitterに利用登録をしていない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください!



GAMESIDE BOOKS 公式ページ
http://gameside.jp/

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。最新号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記の公式サイトにて随時公開! また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録&登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アドベンチャーゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: http://gameside.jp/

山本 悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

久しぶりに『ラストウィンドウ』をプレイ中。冒頭でクビを告げられるカイルがせつない。発売から数年。今は自分のほうが年上か……。感情移入はゲームの最大の仮想現実感。

高橋みどり たかはし・みどり(デザイナー)

用務員室のTVで中山エミリ出演の任天堂ポケットカメラのCMを待機したりする、しがたないゲーオタ女子。SFC版『うしろに立つ少女』の初回起動時のディスクシステム起動音は地味に感激。

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

『RPGツクールDante98』で「固定画面スクロール」を挙げましたが、私個人はあれを長所だとも思っています。1画面ずつ切り替わるマップにドキドキしたものです。

糸井 賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

AVGじゃないけど、『刻命館』の流れを受け継ぐ『影牢』の最新作が2月に発売予定とのこと。ククッ、封じたはずの心の闇が……。疼きやがる!(開いた手で顔を隠しながら)

岩屋 清貴 いわや・きよたか(フリーライター)

久々にゲームブックで遊んだら、テーブルトークRPGのコンベンションとかに行っていた頃を思い出しました。最近ネット経由で遊べちゃうとか。ちょっとやってみようかなー。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

『GTA5』を遊んでいて、『ミザーナフォールズ』を思い出す。本誌でも紹介したいところだが、どうも権利関係が複雑なようで……。クリスマスはあの町で過ごすか。

msm5232 エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

実は今回紹介したハミングバードソフトのデビュー作、『ザ・バームス』の現物を一度も見た事がありません。見せてあげてもいいヨって方がいましたらぜひご一報を……。

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

PS3版の『AKIBA'S TRIP2』やってます!『探偵 神宮寺三郎』シリーズもそうですが、こうした身近な場所を舞台にしたアドベンチャーゲームは楽しいですね。

勝田 周 かつた・しゅう(フリーライター)

五線譜も満足に読めないのに、資料用に買った「月の光」の楽譜とにらめっこ中。さてどうしたものか……。これはもしや、安いキーボードとか買ってきて練習する流れなの!?

恋パラ支部長 こいばら・しぶちょう(ファミプロ)

13年ぶりにゲーム制作現場に復帰しました。ゲーム制作に携わる立場を生かしつつ、「このゲームはこんな具合に面白いんで遊ぼうぜ!」ってな記事を書いていこうかと!

塩田 信之 しおだ・のぶゆき(フリーライター)

ゲームブック特集に参加して思ったのは、書いていた当時20歳未満だったこともあって本当に青春時代だったんだなあとということでした。そりゃあ歳も取るわけですよ。

柴原 みちる&船越 崇志 しばら・みちる&ふなこし(Studio-M)

なかなかゆっくりゲームをする時間が作れない日々。そんな中、今回『ファミ探』で思い出を振り返ったり、「D3P特集」でダウンロードゲームに触れたりできて良かったです。

白川 嘘一郎 しらかわ・うそいちろう(フリーライター)

インベーダーもどきや亜流ドラクエが大量に生まれたり、抱き合わせや特装版商法が問題になった時代もあった。十年後二十年後にまた振り返って語れるように、今を楽しもうぜ。

芹澤 正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

『アサシングリッド4』に死ぬほどハマる。なんという冒険感。最高すぎる。そしてロード中はタブレットで『パズドラ』をやり、同時にノートPCでは『艦これ』をプレイ。駄目人間です。

巽 吟子 たつみ・ぎんこ(フリーライター)

『とびだせどうぶつの森』では「みょうじん村」の「あやしろ村長」で遊んでいます。住人の口グセは皆「たたりじゃーたたりじゃー」ですが割と普通の村です。たぶん。

多根 清史 たね・きよし(フリーライター)

「オトナアニメ」スーパーバイザー/フリーライター。引越と年末進行が重なってグダグダです……。そんな中、共著「超ファミコン」がKindle版になって絶賛配信中ですよ!

多摩川 かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

ちょいちょい手伝った幸宮チノ先生の「RPGの人々〜ハロー!! クソゲーワールド」が2月15日に発売となります。そして祝PS3版『テラリア』2月アップデート!!

富島 宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

原稿を送ろうとしたらメールソフトがエラーを吐き悪戦苦闘。原因を探るのはアドベンチャーゲームの謎解きにも似ているが、こんな死活問題な謎はそう味わいたくないです……。

鳥辺野 九 とりべの・きゅう(フリーライター)

ゲームブックと言えば『火吹山の魔法使い』なしでは語れない、というわけで取り寄せました。さすがに内容はすっかり忘れてて、まるで初プレイのように楽しめました。

中澤 工 なかざわ・たくみ(ゲームクリエイター)

『ファミ探』の続編——は無理だとしても、せめて『消えた後継者』のリメイク版が遊びたいなあ。本当に本当に心の底から待ち望んでいます。任天堂様……。

hally ハリー(VORC)

テキストAVGとは「文章を読ませるAVG」ではなく「文章のみのAVG」。しかし最近前者での誤用が目立つ。言葉は生き物だが、これは世界共通語だ。どうか本義の尊重を。

檜原 聖司 ひのはら・せいじ(フリーライター)

今回の特集を機に、前から気になっていた『ファミ探』をようやくプレイしました。自分が生まれる前の作品だと思うと感慨深いです。リアルタイムで出会えた方が羨ましい!

箭本 進一 やもと・しんいち(フリーライター)

他ジャンルとの融合や、題材の選択、デバイスの変化など、大きな進化の可能性を秘めているのがアドベンチャーゲームだと思います。iGameBookなど新たな動きに期待大ですね。

「ゲームサイド」シリーズ 発売予定

シューティングゲームサイド
**SHOOTING
GAMESIDE**

「シューティングゲームサイド」Vol.9は
3月20日発売予定!

「ゲームサイド」シリーズは
奇数月20日頃に発売予定です

※発売日は地域によって異なる場合があります
※予告内容は事情により変更となる場合もございます

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本誌の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1344円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1365円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシ インタビュー再録&イラスト再録●ナムコ・アーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録:井上淳哉、KEI、ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1260円(税込)

●ダライアスバーストAC●ライジング・エイティングSTGの軌跡●ハードソンSTG キャラバン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティジーン●ゲーム音楽:ベシススケイプ●アストロトリッパー



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1260円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メガドライブ●ゲームヒロイン グラファイター●マドゥラの翼&トモちゃん●死闘戦線●フォーセット アムール●ニンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウオッチ



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1365円(税込)

●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トークショー誌上再録●星霜鋼機ストラニア●まもるくんは呪われてしまった!〜冥界活劇ワイド版〜●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽:藤田晴美



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1260円(税込)

●ワルキューレの冒険・伝説・栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズ シリーズ●機装猟兵ガンハウンドEX●閃乱カグラ Burst・紅蓮の少女達●LA-MULANA(ラ・ムラーナ)●コード・オブ・プリンセス●墨鬼 SUMIONI



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1365円(税込)

●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲード●スターフォックス64 3D●スティールダイバー●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽:k.h.d.n.●ゲーム音楽:古川もとあき



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1260円(税込)

●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンズクラウン●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですのや☆インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1365円(税込)

●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●虫姫さま(iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:葉山宏治



アクションゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-443-8 A5判・1300円(税込)

●メタルスラッグ シリーズ特集●地球防衛軍 シリーズ小特集●ジャレコの名基板「メガシステム1」の時代●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●スチームワールドディグ●アルカディアスの戦姫●MISSION TO DEPTHS



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1365円(税込)

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●iOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン 開発秘話●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:国本剛章



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-426-1 A5判・945円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●テッド・ゾーン&リップルアイランド●アイドル八犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1260円(税込)

●ドラゴンスピリット25周年記念特集、細江慎治とtatsuyaトーク&サイン会レポート●セビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽:山中季哉●ゲーム音楽:国本剛章



アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1260円(税込)

●アドベンチャーゲームの歴史●MISSINGPARTS●風雨来記3●STEINS;GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●遠藤正二郎インタビュー(メガCD未発売作: 銀河鉄道999、PS3最新作: 解放少女SIN)●クーロンス・ゲート再検証!



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1260円(税込)

●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER、METAL BLACK、DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽:斎藤康仁



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著

ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



シューティングゲームサイド Vol.8

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1300円(税込)

●ジャレコ・シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベルグSTGカラーレジンキット●「デコカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイペ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽:高濱祐輔



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

箭本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト

ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1260円(税込)

『グラディウス』の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター、『ストリートファイターII』に興奮した日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編を描いたゲーム青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーマンパーク店	北海道千歳市東郊1-4-1-3
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東梵天257
まつもと書店 ラッキー店	秋田県横手市十字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
サンライズ 御幸ヶ原店	栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
ジュンク堂書店 高崎店	群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6・7F
ジュンク堂書店 大宮高島屋店	埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
宮脇書店 行田持田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊國屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店 本店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 コミック王国横浜駅西口店	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
有隣堂 センター南駅店	神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1 (市営地下鉄センター南駅構内3F)
文教堂書店 鶴ヶ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
BOOKSなかだ 本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市才川2-12-7
ブックイン高知	高知県高知市旭駅前町18
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州アイム9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
紀伊國屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店	熊本県熊本市中央区手取本町5-1 熊本パルコ9F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7 大分フォーラス8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 信越神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

■ 編集後記

増ページでお届けしました「アドベンチャーゲームサイド Vol.2」、いかがでしたでしょうか？ おかげさまで「Vol.0」→「Vol.1」→「Vol.2」と号を重ねる度に少しずつ厚くなっております「アドベンチャーゲームサイド」ですが、これはひとえに本誌を応援していただいております皆様のおかげです。あらためましてお礼申し上げます。

さて、今まで「ゲームサイド」シリーズではいろいろな特集を組んできましたが、「いつかネタ切れになるのでは……？」というご意見もいただきます。大丈夫です、ご安心ください。「ネタ切れは無い!」と断言します。ゲームにはいろんな魅力があり、遊び方も楽しみ方も感動の仕方も人それぞれです。だからプレイヤーの数だけ、たくさんの感受性があり、その結果、特集方法も記事の書き方も無限大にあると思うのです。インタビューなどで得られる、ゲームの開発当時の話題は限られているかもしれませんが、その話題から広がる新たな話題や、新作への期待は、際限がありません。そういった、ゲームが楽しくなる話題をお届けしていきたいと思っています。

「アドベンチャーゲームサイドVol.3」については発売日はまだ未定ですが、決定次第「シューティングゲームサイド」や「アクションゲームサイド」などの姉妹誌での告知のほか、公式サイト <http://gameside.jp> でもお知らせ致しますので、よろしくお願い致します。 (山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

Adventure GAMESIDE

アドベンチャーゲームサイド Vol.2 ※電子版
2014年1月23日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

糸井賢一
岩屋清貴
卯月 鮎
msm5232
風のイオナ(FLOOR25)
勝田 周
恋バラ支部長
塩田信之
柴原みちる(STUDIO-M)
白川嘘一郎

芹澤正芳(武蔵野プロ)
巽 吟子
多根清史
多摩川かせんじき(武蔵野プロ)
富島宏樹
鳥辺野 丸
中澤 工
hally (VORC)
檜原聖司
船越崇志(STUDIO-M)
箭本進一

●カメラマン

永福尚史

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●イラスト

波多野ユウスケ

●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)

●協力

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会
Nintendo DREAM編集部
マッシュウ
長門克弥

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (営業部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2014 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

応募〆切
2014年
3月20日
当日消印有効

<p>1 ゲームボーイアドバンスで「ファミ探」を遊ぶ『ファミコンミニ ファミコン探偵倶楽部』2本セット【USED】 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>2 ニンテンドウパワー版の貴重なマニュアルです『ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女』遊び方シート【USED】 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>3 君が社長だ! 痛快ノベルウェア作品 X68000用ソフト『ソフトでハードな物語2』【USED】 BEEP提供</p>  <p>1名様</p>	<p>4 珠玉の探偵ストーリー プレイステーション用ソフト『クロス探偵物語1〜前編〜』&『〜後編〜』2本セット【USED】 編集部提供</p>  <p>1名様</p>
<p>5 そうだ、北海道へ行こう『風雨来紀3』ステッカー FOG提供</p>  <p>3名様</p>	<p>6 ツクール作品初のコンシューマ移植作! プレイステーション用ソフト『Forget me not -パレット-』【USED】 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>7 「ファミ探」をバーチャルコンソールで遊ぶ ニンテンドープリペイドカード 1000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>8 次号もよろしくお願ひします 全国共通図書カード 1000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 アドベンチャーゲームサイド Vol.2 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [] の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 4 ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・アーケード ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、お書きください



5pb./MAGES. 志倉千代丸社長 スペシャルインタビュー掲載!

『科学シリーズ』のプロデューサーが
自身のアドベンチャーゲーム開発の原体験を語る!



© 2008-2013 MAGES./5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP

© 2009-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

© 2012-2013 MAGES./5pb./Nitroplus

© 2013 MAGES./5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP/Chiyo St. Inc.

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス



SPECIAL ISSUE 巻頭特集

ゲームで描かれた“恐怖”に迫る

1 シリーズ小論 **ファミコン探偵倶楽部**



ISSUE 特集

最先端を切り拓くクリエイターの原点

36 5pb./MAGES.志倉千代丸インタビュー



ISSUE 特集

ディースリー・パブリッシャー『@SIMPLE DLシリーズ』+α

46 **ダウンロードアドベンチャー大全**



ISSUE 特集

ゲームでしか表現できない物語への挑戦

60 『ルートダブル』中澤工インタビュー



TOPICS 話題作

話題作・最新作をクローズアップ!

68 rain

76 えどたん/続えどたん

72 D.M.L.C. -デスマッチラブコメ-

84 Machinarium



ISSUE 特集

『コープスパーティー』『パレット』『ゆめにつき』『青鬼』

86 **RPGツクールから生まれた
アドベンチャーゲームたち**



ISSUE 特集

システムサコム『ノベルウェア』の時代

96 **鈴木幸一**インタビュー



ISSUE 特集

ゲームブック特集

104 ①双葉社「ファミコン冒険ゲームブック」を中心に振り返る “あの頃”のゲームブックのこと

110 ②スマホでよみがえるゲームブック iGameBookの魅力

128 ③創意工夫溢れる、「技あり」紙のゲームブックたち



VARIEY バラエティ

ゲームコラムコーナー

129 ゲーム書評

142 アドベンチャーゲーム職業ナビ

130 ホビー、グッズ

148 出発! アドベチック天国

133 アドベンチャーゲーム名作選

150 同人ADVENTURE GAMESIDE

134 パソコン ADVENTURE Magazine

154 劇音!

140 美少女ゲーム読解講座



COMMUNICATION コミュニ ケーション

おたより募集! 読者コーナー

155 読者コーナー ユートピアアドベンチャー

157 ゲームサイド横丁

表3 読者プレゼント